PC Format

DVD>>HÍREK>>ÖTLETEK>>ÚJDONSÁGOK

A SOKOLDALÚ PC MAGAZIN

Digitális képszerkesztés

Az ihlettől a papírképig

SZUPERTESZT:

Szkennerek

Tíz divatos modell részletes bemutatása

DOOM III

A modern FPS-ek klasszikusa visszatér

Grand Prix 4

Csak egy ember állíthatja meg Schumachert. Te.

Spiderman: The Movie

A mozi után már számítógépen is

Bluetooth trükkök



Az alaplapok legújabb sebességbajnoka



Házimozi és DVD-író szett, elérhető áron



Pénztárcakímélő digitális fényképezőgép



Minden igényt kielégítő fülhallgatók bemutatója

WWW.PCFORMAT.HU

4.7GB DVD

MultiMedia Builder 3.0

Készíts lélegzetelállító prezentációkat!

FireGraphic

Exkluzív menedzselő és szerkesztő program

Ram Idle Pro 1.0

Alzheimeres a PC-d? Gyógyítsd meg!

Outlook

Hozd ki a legtöbbet kedvenc leveleződből

Titkok az Xbox-ról

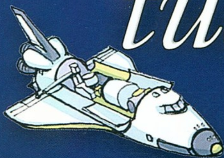
Amit még nem tudsz...

PLUSZ...

- >> TCM4000
- >> WinTasks 4.0
- >> PowerToys XP
- >> Vexira Antivirus PE
- >> SafeClean Utilities 2.0

00030
9 771585 690016

Tegye próbára tudását!







PCFormat
SZERKESZTŐSÉG

UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.
1106 Budapest, Fehér út 10.
Tel.: (1) 432 0299
Fax: (1) 260 8404
E-mail: **pcformat@unitedmedia.hu**

Főszerkesztő:
Andersen Dávid
d.andersen@pcformat.hu
Tervezés, Tördelés:
Sebeszta Péter
sebeszta@pcformat.hu
Lemezszerkesztő:
Gerhák Zsolt
gerhakzs@pcformat.hu
Rovatvezetők:
Buglya Gergely (Kultúra)
Horváth Péter (Internet)
Várnai Zoltán (Mobilvilág)
Munkatársak:
Krich Balázs, Varga László, Vass András

UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.
1106 Budapest, Fehér út 10.
Tel.: (1) 432 0299
Fax: (1) 260 8404
E-mail: **pcformat@unitedmedia.hu**
Internet: **www.pcformat.hu**

Felelős Kiadó: Kovács Imre

Lapigazgató:
Szabó Gabriella
gszabo@unitedmedia.hu

Hirdetési menedzser:
Somogyi Róbert
somogyir@unitedmedia.hu
Tel.: (1) 432 0287
Fax: (1) 260 8404

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: (1) 352 0662

Előfizetés:
Csatlós Adrienn
cs.adrienn@unitedmedia.hu
Tel.: (1) 432 0299
Fax: (1) 260 8404

Nyomdai előkészítés:
GraphiTech Kft.

Nyomda:
Ikon Hungária Kft.
1067 Budapest, Teréz krt. 41. fszt.5.
Ügyvezető Igazgató: Pintschler Krisztián

ISSN: 1585-6909

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Kiadó.

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson



PCFormat
A sokoldalú PC magazin



Andersen Dávid Főszerkesztő



A kétszemélyes ibizai utat **Kardos Tibor** budapesti olvasónk nyerte. Szívből gratulálunk!

Eleged van már – hagyjuk az olcsó szójátékokat – a kibírhatatlan hőségből? Ilyenkor nincs is jobb, mint egy kellemesen légkondicionált szobában ülni és valami felvillanyozó játékkal múlatni az időt. Ebben a hónapban ilyen téren nincs ok panaszra, ránk szakadt az E3 összes nagyágyújának 'betakarított termése". Volt szerencsénk egy pillantást vetni a készülőben lévő DOOM III-ra és mit ne mondjak, az id Software fel fogja adni a leckét a konkurenciának. Erről akár saját szemetekkel is meggyőződhettek, lemezmellékletünkön ugyanis ötven exkluzív screenshotot találtok a modern FPS-ek atyjának „megplasztikázott" verziójáról. Augusztus lévén nem mehetünk el szó nélkül a közelgő mogyoródi Forma 1 futam mellett sem. Azon kívül, hogy nagyértékű fogadásokat kötünk, hogy idősebb Schumacher besöpri-e ötödik bajnoki címét, bemutatunk két Forma 1-es szimulátort is, a Grand Prix 4-et, illetve az EA égisze alatt született F1 2002-t.

Ha egy kicsit komolyabb dologra vágytok tekintsd meg 16 oldalas mellékletünket, amelyben a digitális képfeldolgozás részleteibe avatunk be benneteket. Ez így nyáron amúgy is aktuális, hiszen azt a rengeteg fotót, amely ilyenkor készül érdemesebb egy CD-re felírni, mint egy poros albumba rakva arra ítélni, hogy a szekrény mélyén a molyok áldozatává váljanak. Játszani is hívunk benneteket, a mellékletünk utolsó oldalán található kupon – na meg Fortuna istennő – segítségével birtokotokba kerülhet egy a kisorsolásra kerülő kilenc LG F700 B FLATRON monitor közül, amelyeken mindjárt jobban mutatnak a digitális képek. A nyári buliforgatagban Internet rovatunk kínál útmutatót, melyek a legpörgősebb partik, a legigényesebb fesztiválok, hol a legolcsóbb a sör...

Mindezek mellett a már megszokott tartalommal is találkozhattok a PCFormat lapjain, így ha a hőmérő higanyszála a harmadik X fölé emelkedik, csavarjátok fel a légkondit és merüljetek el az informatika izgalmas világában.

Andersen Dávid

d.andersen@pcformat.hu


Highly commended
A 2001. év nemzetközi magazin cím nyertese.



CÍMLAPUNKON:
Boros Gabriella

FOTÓ:
Klinszky Gábor

PCFormat
A SOKOLDALÚ PC MAGAZIN



SHOWTIME!
Beszámolónk az E3-ról **(6)**



KÉRDEZD A MESTERT...
Zsolti tudja a válaszokat **(120)**

DIGITÁLIS KÉPFELDOLGOZÁS
Az ihlettől a papírképig

NYERJ! 9 DB LG FLATRON F700B VÁR A GAZDÁJÁRA (98)


FÉNYKÉPEZÉS

NYOMTATÁS



SZKENNELÉS


MOZGÓKÉP

>>Extra melléklet

DIGITÁLIS KÉPFELDOLGOZÁS
Extra melléklet **(83)**



CÍMLAP SZTORIK
Gyorskereső...



ÍTÉLETNAP
LÁTTUK A DOOM III-AT
(36)

install→
Játékok/Alkalmazások/Segédprogramok





SVEN'S WORLD CHALLENGE
EXKLUZÍV DEMÓ
Vezesd az angolokat!



FIREGRAPHIC
TELJES VERZIÓ
Teljes digitális fotókezelő alkalmazás

PLUSZ
DUNGEON SIEGE
SKY SPORTS FOOTBALL QUIZ
ITALIAN JOB
MULTIMEDIA BUILDER 3.0
RAM IDLE
ÉS MÉG SOK MÁS...





GRAND PRIX 4
A tuti befutó (**70**)



SPIDER-MAN: THE MOVIE
Hálózd be a világot! (**76**)

SZUPERTESZT
10 SZKENNER (**44**)





60



64

>>Hírek

Információk/Tények/Aktualitások



Játssz tovább!

Láttuk a jövőt. Az E3 alapján a PC-s játékok remek időszak elé néznek.



Most persze biztosan pont az ellenkezőjét szajkózzák annak, amit eddig. Tudjátok kikről beszélünk. Azokról az ájtatos manókról, akik alig két éve még a PC-s játékok kipusztulását jósolgatták. A tűz- és kénesső a PlayStation 2, az Xbox és a Gamecube formájában csapott le. A PR vulkán bejelentések és nyilatkozatok hadát böfögte fel, a gyávák pedig fedezékbe húzódtak, miközben a PC-jük halálra dermedten várta a játékok végét jelentő támadást. Mi természetesen sohasem hittünk a dologban. Voltak jobb és rosszabb időszakok, és az utóbbi pár év valóban nem bővelkedett forradalmian új programokban, az igazán kiváló játékok terén azonban a *Doom* óta vitathatatlanul a PC-é a vezető szerep.

Az idei E3-on (háttérinfókért lásd az „Olvass el.txt"-t) bemutatott programok alapján az elkövetkező 12-18 hónapban eddig még sohasem látott minőségű új PC-s játékok várnak ránk. A kiállítást végigböngészve kétségtelenül kiderült, hogy a fejlesztők végre kezdenek megbarátkozni a DirectX 8-cal, és a modern PC-k számítási erejének kihasználásával nem csak gyönyörű, de a játékmenetet is jelentősen befolyásoló grafikát tudnak előállítani. Ilyen szempontból természetesen a *Deus Ex 2* és *Thief III* a legfontosabb. Az Ion Storm a káprázatos *Unreal* engine finomításán dolgozik: az MI látni fogja a dinamikus megvilágítás által vetett árnyékokat és a valós irányokból fogja hallani a hangokat. Emellett a helyszínek minden egyes elemének egyéni modellezése olyan környeztet hoz létre, amelynek alapján kiemelkedő játékmenetre van kilátás. Az előbb érintett újítások olyan mértékű szabadságot biztosítanak, hogy azt ilyen rövid terjedelemben nem lehet kifejteni – hamarosan egy teljes cikket szentelünk a témának.

A dzsungel törvénye

Az Ubi Soft *Splinter Cell* és *Far Cry* című programjai – ha valamivel alacsonyabb szinten is – szintén a maximumot hozzák ki a csúcsminőségű fizikai és grafikai engine-ekből, amelyek segítségével eddig példa nélkül állóan realisztikus világokat teremtenek. Ez különösen az elképesztő fényárban úszó lombkoronákat (a dzsungel fáinak minden egyes levele egyénileg modellezett) és szinte végtelen látótávolságot felvonultató *Far Cry*-ra igaz – az embernek szinte hiányozni kezd az NPC-k Sartre-i magasságokban lebegő intelligenciája.

A programokat azonban nem csak a grafika tudja kiemelkedővé tenni – a 2003-as év nem fog szűkölködni jól bevált technológiákat hihetetlenül újszerűen feldolgozó játékokban sem. Az *Age of Mythology*, a *Praetorians* és az *Impossible Creatures* egyformán elismerő bólintásokat váltott ki stratégiai guruinkból, miközben a Phantagram *Phantom Crash*-e bebizonyította, hogy a hatalmas



Az acél herevédőt viselő őrök a *Doom III*-ban meglehetősen szűk helyre vannak beszorítva.

>>HÍRES ÉVJÁRATOK

A PC-s játék klasszikus évei voltak még...

1991



Avatar! Tudd, hogy az *Ultima VII* lett az évtized legsikeresebb virtuális világa! Tudd, hogy még ma is csúcsként emelkedik ki a régi iskolához tartozó RPG-k közül!

1993



Az egyik első fősodorhoz tartozó felnőtteknek szánt játék, amelyben sem indokolatlan mennyiségű erőszak, sem vér nem volt – íme a *Gabriel Knigth*, a Sierra eddig készült talán legjobb kalandjátéka.

1996



1996-ban nem igazán történt semmi. Eseménytelen év volt. Ja, várjunk csak, volt valami *Quake* című lövöldözős, nem? De arra már senki sem emlékszik, igaz?

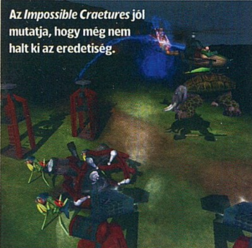
1998

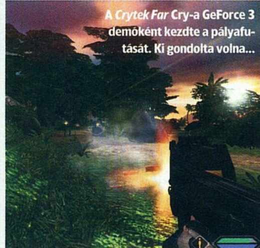


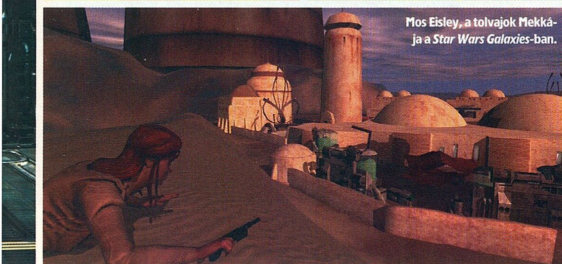
A *Quake* vagy a *Quake II* engine-jét használja? Ezen még ma is vitatkoznak, abban azonban mindenki egyetért, hogy a *Half-Life* forradalmasította az első személyű lövöldözősök történetmesélését. Még ma is csodásnak számít.



A *Doom III*-at zárt ajtók mögött mutatták be. Ezek mögött az ajtók mögött, hogy pontosak legyünk.


Az *Impossible Craetures* jól mutatja, hogy még nem halt ki az eredetiség.


A *Crytek Far Cry*-a GeForce 3 demóként kezdte a pályafutását. Ki gondolta volna...


Mos Eisley, a tolvajok Mekkája a *Star Wars Galaxies*-ban.

robotokkal folytatott harc nem áll meg a *MechWarrior* szintjén. Ja, és mielőtt elfelejtenénk: nem csak az számít, ami a PC dobozában van. Szinte mindegyik fejlesztő előrukkolt valamilyen nagyszabású multiplayeres játékkal. A szélessávú hozzáférést mintha csak a *Star Wars Galaxies*-hez találták volna ki. Vagy az *Earth and Beyond*-hoz. Na és persze ott a *Doom III*. Ebben a cikkben nem kezdünk áradozni róla: lapozzatok előre néhány oldalt, és máris elolvashatjátok mire készül az id...

Hát igen: 12 csodálatos hónap vár a PC-s játék megszállottaira. **PCF**

1999



Nem ez volt az első nagyszabású MMORPG (a megtisztelő cím az *Ultima Online*-t és a Meridian 59-et illeti), de ez hódította meg először a tömegeket. A neve *EverQuest*, és még ma is sokan játszák...

2000

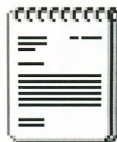


A *Deus Ex*-et külön ki sem kellene emelni, igaz? Az Ion Storm vele tette jóvá a *Daikatana*-val elkövetett hibát – egy olyan játékról van szó, amely számos komoly hibája ellenére valahogy mégis rabul ejti az embert.

2001



Bár a megjelenésekor mindenki jelentősen túlértékelte, a *Black & White*-ot hihetetlenül ambiciózus alapkoncepciója miatt minden magára valamit is adó játékrajongónak ki kell próbálnia.



Olvass el.txt

Kaliforniai álmodozás? Akkor tehát ismét itt a játékipar szokásos évi dzsemborija, az E3.

Hahóóóó! Pocsék...
Bocs, de sietek. El kell érnem a gépem. Indulok az E3-ra.

E3? Mesélj!
Bazze... Na jó, talán van egy percem. Az E3 egy gigantikus játékkiállítás Los Angelesben.

Mint az ECTS?
Igen. Csak kb. 5-ször akkora és 10-szer zajosabb.

Félelmetesen hangzik.
Azt hiszem az is bizonyos szempontból. Ugyanakkor a létező legjobb hely, ha az ember szeretné megtudni milyen játékokat fognak kihoznia kiadók az elkövetkező legalább egy évben.

Hu, ez viszont elég jól hangzik. Gondolom ilyenkor egy csomó meglepő bejelentés is elhangzik.
Néhány. A *Black & White*-ot például az E3-on láthatták először a földi halandók. Ráadásul kitűnő hely olyan játékok felfedezésére, amelyekről azelőtt senki sem hallott.

Példa?
Homeworld - az 1998-as E3 előtt csak egy volt a sok játék közül, aztán az E3-as bemutató után mindenki a világ legjobb játékának nevezte.

És te tényleg csak a játékok miatt utazol el olyan messzire?
Természetesen.

Semmi hátsó szándék? Például félmeztelen csajok? Ingyen pia? Egész éjszakás bulik?
Nem is tudtam, hogy már voltál ott. De akkor meg miért kérdezősködsz?

Azt akartam, hogy lekésd a géped.
Hogy az a...

Be kéne tiltani...

A *KaZaA* tele van ördögi spyware-ekkel.



Tovább folytatódik a *KaZaA* összeskövés... A *KaZaA* tulajdonjogát birtokló Sharman Networks, amelyet egyszer már megvádoltak azzal, hogy tisztességtelen eszközöket alkalmazva hozzájárult a konkurens *Morpheus* tönkretételéhez, most a spyware használat miatt kénytelen begyűjteni jó néhány megrovó pillantást. A megmentésünkre a *KaZaALite* siet, amelyet egy feldühített *KaZaA* felhasználó készített.

Mivel a *KaZaA* nem működik a spyware alkalmazások eltávolítása után, a *KaZaALite* álfájlokat telepít, amelyek elhitetik a programmal, hogy a rosszindulatú rejtett kémszoftverek probléma nélkül futnak.

REJTŐZKÖDŐK

Íme a bújkáló spyware programok.

CyDoor

A *CyDoor* a *KaZaA*-ban rejtőző spyware család legújabb tagja – ő a felelős az időről időre megjelenő idegesítő böngészőablakokért. Ezen kívül hirdetéseket jelenít meg a *KaZaA* bal alsó sarkában és információkat küld a *CyDoor*-nak arról, hogy melyikekre kattintunk rá – így elméletileg személyre szabott reklámokat tud ránk sózni.

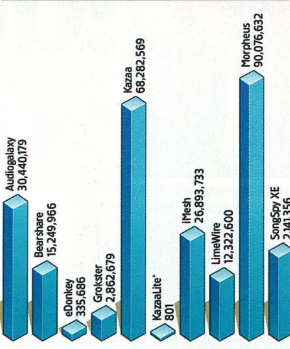


BDE/B3D

Meglehetősen ijesztő programocska – 3D-s plug-innek álcázza magát, valójában azonban egy másik P2P hálózathoz csatlakoztatja a PC-nket (az Altnethez) és innen tölti le a hirdetéseit. A legrosszabb azonban az, hogy lefoglalja a CPU teljesítményének egy részét, és a felhasználásával számításokat végez a hálózaton. Ez már tényleg felháborító!

P2P HÁBORÚ!

Melyek a legnépszerűbb fájlcserélő rendszerek?



*Megjegyzés: a *KaZaALite* csak egy héttel a grafikon elkészítése előtt vált elérhetővé a download.com-on.

Papír-telefon

Nagyon olcsó beszélgetés...



Az idei Sony Tervezési Díjat egy papírból készült mobiltelefon nyerte el. Az egyetemista Stephen Forshaw találmánya – amely a PS Call Me elnevezést viseli – egy első osztályú írólapból készült tokba rejtett mikrochipből és mikrofonból áll. A papírra hagyományos módon írhatjuk fel az üzenetünket – amikor a címzett megkapja egy gomb megnyomásával felhívhatja a küldőt. A papírt az ember egyszerűen téglalap alakúra hajtja össze, bedugja a fülébe és egy aprócska gomb megnyomásával elindítja a hívást. A chip az egész beszélgetést – amelynek hossza a megvásárolt papírtelefonba beégetett hívásidőtől függ – rögzíti az örökkévalóság számára.

A HÓNAP SITE-JA Virtualfestivals.com

A legátfogóbb fesztiválportál.

Ismét itt a nyár, ideje tehát felkapni a szandált, feltankolni Red Bullal és kiülni néhány napra a mezőre. Mire ezt olvasod már jó néhány bulinak vége van, de ha meglátogatod a **www.virtualfestivals.com**-ot megtudhatod melyikről nem maradtál még le. A fellépők listája és a jegyrendelés mellett elolvashatod a legfrissebb híreket és megnézheted a már véget ért bulikról készült képeket – a beindult dance fanatikusok különösen viccesen néznek ki. Hivatalosan is ez a legjobb zenei fesztiválportál, és elég kiterjedt közösség szervezője. Ja, és LAN partikról nem közölnek híreket.

www.efestivals.co.uk
www.meanfiddler.com
www.glastonburyfestivals.co.uk



Röhögjünk csak a magamutogatókon.



A site tele van fesztiválhírekkel.

HÓDÍT A FLATRON™

A LeGlaposabbak...

Az LG bemutatta legújabb monitorjait, a 700B, illetve a professzionális felhasználóknak szánt 700P modelleket. Mindkét változat FLATRON képcsővel rendelkezik, amely ellentétben más képcsövekkel teljesen sík külső és belső felület. Ez a képcső rendszer geometriailag torzításmentes képet alkot és a fényvisszaverődés mértékét minimalizálja.

A hat-rétegű W-ARAS borítás tökéletes tükröződési jegyekkel bír. Mint minden LG termék, mindkét monitor 0,24 mm sík képcsövű maszkkal rendelkezik, amely a legapróbb részleteket is pontosan, precízen jeleníti meg, és könnyen érthető OSD menüvel rendelkezik, amely változatos beállítási lehetőségeket tesz lehetővé. A FLATRON technológia megelőzi a szem kifáradását.mivel a F700P modell 96kHz-es horizontális frekvencián és



1024x786/115Hz villódzásmentes felbontással működik. A maximális felbontás 1600x1200/75Hz. Mindezen felül, a monitor 15 pólusú D-Sub csatlakozóval és USB hubbal rendelkezik A 700B horizontális frekvenciája 30-70 Khz-ig terjed,1024x768/85 Hz-es javasolt felbontással. A monitor 15 tűs D-Sub csatlakozóval rendelkezik. Mindkét modell TCO 99 minősítéssel rendelkezik.

AZ ELECTRONICS BOUTIQUE HALOTT

Éljen soká a Game...

Az Electronics Boutique megszabadul idióta nevétől – mostantól az összes üzletét Game-nek fogják hívni. Vajon az eredeti tulajdonosok visszahozzák a márkanevet 2006-ban? Íme Nagy-Britannia kedvenc számítógépes játék üzletláncának rövid története.

1990 A Game indulása
Bíbor/ezüst Game üzletek bukkannak fel a városok utcáin, amelyekben 8 bites konzolokat és *Babylon 5* videókat árulnak.

1992 A Future Zone indulása
Megnyílik a Rhino Group Future Zone üzletláncának első belvárosi boltja, amelyben MegaDrive-okat és *Mortal Kombat*-ot árultak a *Gamemaster*-t bámuló felnőtteknek. A logó egy huzalkeretes fej volt, a szlogen pedig egy igazi 16 bites szöveg – „Éld a játékot!" vagy valami hasonló.

1995 Az Electronics Boutique felvásárolja a Future Zone-t
Az Electronics Boutique, az idióta nevet viselő hatalmas amerikai kiskereskedőlánc felvásárolja a Future Zone-t, és az üzleteit Electronics Boutique-ra nevezi át. Megszületik az Electronics Boutique UK – az amerikai anyavállalat 25%-os tulajdonrésszel rendelkezik.



EB vagy Game? Nehéz a választás.

1999 Az Electronics Boutique felvásárolja a Game-et
Az Electronics Boutique UK felvásárolja a merészen bíbor riválist. „Mindent megteszünk, hogy külön tartsuk a két márkát" – mondta akkor az EB vezetője, John Steinbrecher. Egészen addig, amíg...

2002 A Game felvásárolja az Electronics Boutique-t
Az Electronics Boutique 190 üzlete felveszi a Game nevet és csatlakozik a már meglevő 135 Game üzlethez. 20 városban így két boltjuk is van – egynek meg kell szűnnie vagy el kell költöznie. De vajon miért szabadulnak meg egy ennyire közismert márkától?

2006 Az EB UK megküzd az EB US-szel
A válasz az, hogy nem használhatják korlátlan ideig a jogokat. Az EB UK és az EB US szerződése 2006-ban lejár. Ember a talpán aki ezt követni tudja.

Mi az a Lindows?

Hamarosan Linuxon is futtathatod az *MS Office*-t.



A tökéletes operációs rendszer? Meglátjuk...

Tetszik a Linux, de szükséged van az *Office*-ra? A Lindows egy új Linux disztribúció, amely képes a Windowsos programok futtatására. A készítők állítása szerint a Linux stabilitását teljes Windows kompatibilitással.

Az oprendszer nyáron kerül a boltokba, és kb. 24 000 Ft-ba fog kerülni. Mit gondol minderről a Microsoft? Decemberben megtámadták a Lindowst márkanévvel kapcsolatos jogok megsértése miatt, ez azonban visszafelé sült el, amikor a bíró a Lindows javára döntött.

„Bár a Lindows.com tudatosan kezdett a tűzzel játszani, amikor egy olyan termék- és cégnevet választott, amely csak egy betűben tér el a világ vezető számítógépes szoftverének elnevezésétől, az ember könnyen arra a következtetésre juthat, hogy a Microsoft 1983-ban ugyanilyen kockázatos lépésre szánta el magát, amikor terméknévnek egy olyan szakkifejezést választott, amely az iparágban a GUI-k ablakokra felépített rendszerét jelölte." – írta John Coughenour, az USA kerületi bírója. **www.lindows.com**

>>LAPOZÓ
„Mindenki szeretne egyet, de kevesen tudják mit kezdhetnek vele."
Szkenner Szuperteszt, 44. o.

apzártakor

Hamarosan remek hardverek érkeznek a tesztrovatba.

Porsche Monitor
www.samsung electronics.com
Felejtsd el az iMac-et – a Samsung a Porsche formatervezőivel állt össze, és a végeredmény egy sorozatnyi gyönyörű, vékony, szögletes monitor lett. Ráadásul nemcsak szépek, de a kontrasztjuk is csodás, a minőségük pedig kifogástalan. Megtanultuk becsülni a Samsung megjelenítőit.



Matrox Parhelia
www.matrox.com
Amikor már azt gondoltuk, hogy az nVIDIA lenyelte a játékgrafikai piacot, hirtelen megjelenik a Matrox egy olyan kártyával, amely lesöpörheti a GeForce 4-et 512 bites processzoraival, 8-szoros AGP támogatásával és 16-szoros élsimításával.

WLI-CF-S11G
www.buffalo-technology.com
A technika forradalmi előrelépései általában mindig szörnyű terméknneveket eredményeznek – ezt a Buffalo esete is fényesen bizonyítja. A megkapóan elnevezett eszközt bármelyik Compact Flash II aljzatba bedughatjuk, hogy aztán vezeték nélküli összeköttetést biztosítson a PDA számára. Fantasztikus.



VIA Tablet PC
www.via.com.tw
Szinte egy nap sem múlik el egy-egy újabb Tablet PC bejelentése nélkül, de vajon tényleg ez a jövő formátuma? A VIA a jelek szerint így gondolja – ez az alaposan felspécizett modell szinte mindent tud, amit egy laptop, miközben nincs egy kiló. Amikor pedig visszaérünk az irodába az USB 2.0, a FireWire vagy a Wi-Fi használatával azonnal átmenthetjük a fájlok az asztali gépre.

Fighting Fantasy Books
www.eidos.com
Tudjuk, hogy nem új technológia, mégis fontos: a könyvek, amelyek megteremtették az Eidos vezér Ian Livingstone hírnevét 20. évfordulós kiadásban jelennek meg a Wizard Booksnál. A régi stílusú (dobókocka, papír és ceruza alapú) játékkönyvek sokunk gyermekkorát édesítették meg, ezért mindenképpen meg kellett említenünk őket.

A *Big Brother* minden nyáron felpörgeti a broadbandet.

Szélessávú vérfürdő

Gyorsaság, alacsony ár, fékevesztett letöltés... 2002 lesz a szélessávú netezés aranykora?



A BT, az NT és a Telewest között folyó árverseny egyre olcsóbbá teszi a broadbandet Nagy-Britanniában. De vajon nem vezetnek az alacsonyabb árak kétes eredményhez? Néhányan azt gondolják, hogy a felhasználók számának emelkedése alaposan lelassíthatja a szolgáltatást.

Egyedül a sávon

„Jelenleg sokan nincsenek tudatában annak, hogy a sávszélesség szétosztódik, és gyakran azt hiszik, hogy mindig 500kb/s-el netezhetnek. – mondja Andrew Ferguson, az adslguide.co.uk munkatársa – Ahogy azonban az ISP-k egyre több ügyfelet szereznek és megemelkedik a forgalom, egyre kisebb a valószínűsége annak, hogy csúcsidőben rendelkezésre áll az 500kb/s. Ez azt jelenti, hogy hamarosan meg kell barátkoznunk a csúcsidőszaki leterheltség gondolatával és ahhoz kell igazítanunk az elvárásainkat." Jelenleg annyira kevés ADSL felhasználó van, hogy a BT még nem vesződik korlátozás bevezetésével. A BTopenworld saját ADSL csomagja elméletileg 500kb/s-on fut, azonban a sebesség számos felhasználónál 1,5Mb/s-re is felmegy, az előfizetők alacsony száma miatt ugyanis a BT még nem szabályozza sávszélességet. A kábelnetes helyzet némileg eltér ettől. Az NTL és a Telewest már most szigorúan betartatja a sebességhatárokat, ugyanis „ha gyorsabbat akarsz fizess többet" elvű csomagokkal dolgoznak.

>>A broadband terjedését nem csak az alacsony árak segítik – a *Big Brother* is szerepet játszik benne.

Leselkedők csúcssebességen

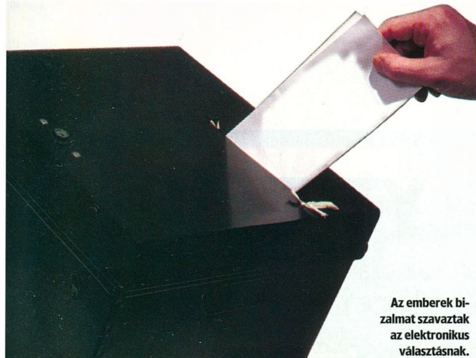
A broadband terjedését nem csak az alacsony árak segítik – a *Big Brother* is hatalmas szerepet játszik benne. Ez Európa legnagyobb webes közvetítése, amely számos párhuzamosan működő kamerával napi 24 órán keresztül, 300kb/s-on nyomatja az eseményeket. Tavaly sokan egész éjjel követték az fejleményeket. Chad Reube, a Telewest Broadband internetszolgáltatási vezetője szerint a *Big Brother* az ideális széles sávú látványosság. „A heti hét napon át, 24 órában futó közvetítés és a leselkedés izgalma az első két sorozatot tökéletesen alkalmassá tette az internetes csemegézésre azok számára, akik nem érték be a TV-ben mutatott adaggal. **PCF**

AZ AOL TERVEZ

Miért nem tették ezt meg korábban?



Jelenleg az AOL az egyetlen vezető ISP, amelyik nem kínál szélessávú hozzáférést – íme az ok. A kezdők igényeihez alkalmazkodó óriás attól tartott, hogy az ADSL megrendelése túlságosan bonyolult lesz a 1,7 millió angol előfizetőnek. Tavaly óta titokban különleges elbánásért könyörögnek a BT-nél, annak érdekében, hogy a lehető legegyszerűbbé tegyék a csatlakozást tapasztalatlan felhasználóik számára. Az AOL-os Matt Peacock elárulta nekünk, hogy a cég szinte teljesen fel van készülve a széles sávú hozzáférés bevezetésére. „Heteken belül elindulhatunk. Biztosak akarunk lenni abban, hogy minden a lehető legolajozottabban megy majd, a legfontosabba azonban mégis az, hogy a megrendelések teljesítése lépést tudjon tartani a tömegpiaci igényekkel."



Az emberek bizalmat szavaztak az elektronikus választásnak.

A szavazás győztese

Elektronikus voksolás a választásokon...

A májusi számban szó volt arról, hogy idén rendhagyó önkormányzati választásokra készülnek Nagy-Britanniában. Természetesen nem azokról írtunk, akinek még az X leírása is gondot okoz, és magukhoz hasonló betonagyúakat választanak meg valahol a sötét végeken. Bár előfordultak ilyen jellegű problémák, ez nem boríthatja homályba azt az örömteli hírt, amely szerint a 30 választókerületben – köztük Swindonban, Chorleyben és South Tynesideban – kipróbált rendszer sikerrel vizsgázott.

Nick Raynsford, az önkormányzatokért felelős miniszter lelkesen beszélt a kísérletről. „A kormány elkötelezett híve a szavazás modernizálásának. Több ezer ember élt az alternatív szavazás lehetőségével. Ez azt jelenti, hogy akkor és ott szavaztak – biztonságos módon – ahol akartak, és kiderült az is, hogy az e-szavazás minőségi ugrást jelent." A legnagyobb szabású kísérlet Liverpoolban zajlott, ahol az érintett körzetekben élő választók 38-41%-a használta az új technológiákat – az e-mailt, a webet és az SMS-t – a szavazata leadásához. A városi képviselőtestület vezetője mindezt „hatalmas eredménynek" nevezte.

EZT IS TUDTAD?



A PC-ben 400-szor annyi baktérium van, mint egy átlagos WC ülőkén. Az Arizonai Egyetem kutatói 7 000, dolgozószobákból és nyílt irodai terekből vett mintát vizsgáltak meg, és megállapították, hogy bár a legtöbb baktérium a telefonokon található, a billentyűzetek sincsenek sokkal lemaradva. Azt ajánljuk néha töröljétek le az íróasztal antibakteriális kendővel.

>>LAPOZÓ

„Húzd ki a csatlakozókat, vágd el a drótokat és indulj sétára a csodás vezeték nélküli világban."

Vezeték nélküli hálózatok, 100. o.

És most időjárás-jelentés

A japán számítógép képes modellezni a felhők mozgását.

A „virtuális világ" kifejezést túl régen kisajátították maguknak azok az elkeseredett PR-osok, akik arra akarnak rábeszélni minket, hogy virtuális személyiséget öltve beszélgessünk/flörtöljünk/vásároljunk valamilyen ocsmányul renderelt helyen, amelyet ugyancsak a fent említett marketingesek a mennyországnak próbálnak beállítani. A kifejezésnek most szerencsére új értelmet adnak a japán Kanagawa Központ munkatársai, akik egy olyan szuperszámítógépet építettek, amely képes pontosan modellezni a világot és ezen belül az időjárási eseményeket.

A Föld Szimulátor névre keresztelt berendezés 35 trillió lebegőpontos művelet elvégzésére képes másodpercenként. Összehasonlításként: a Világ Leggyorsabb Számítógépe cím előző tulajdonosa mindössze 7 trillió FLOPS-ot tudott, miközben a szerkesztőség tesztszámítógépe nyomorult 625 millió FLOPS-ra képes. A három teniszpálya méretű masinában csak vezetékből 2900 km van. Ki mondta, hogy a kicsi a szép? **www.jamstec.go.jp**

HOGYAN VÁLTOTTA MEG A PHOTOSHOP A VILÁGOT?

A **képmanipulálás** régebben igen bonyolult feladat volt. Innen jön a **fényképezőgép** nem **hazudik** mondás.



Akkoriban csak az **olló** és a **ragasztó** szakértő használatával lehetett eredményeket elérni.

És 1990-ban megjelent **Photoshop**...



Akkor alakult ki a megszakíthatatlan kapcsolat a **művészek** és a **Mac** között.

Ma már mindkét platformra elérhető a program. **Olcsóbb** alkalmazásokkal együtt.



Ma már bárki használhatja őket, ezért a fényképezőgép **ritkán** mond **igazat**.

ADATLAP

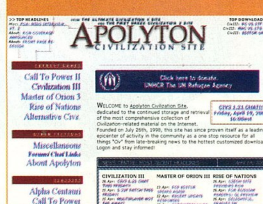
HÍRESEK & GAZDAGOK



KOR: Sid Meier
FOGLALKOZÁS: Minden játékok nagyapja
FOGLALKOZÁS: A Firaxis fejlesztési osztályának vezetője
GAZDAG? Ha játékot írnának az életéről valószínűleg *Játékfejlesztő Tycoon* lenne a címe.
HÍRES? A *Civilization* még mindig fent van az összes komoly Minden Idők 10 Legjobb Játéka listán. Nos, ő készítette...
JELENLEGI MUNKÁJA: A multiplayeres *Civ III* fejlesztésén és egyéb *Civ III*-mal kapcsolatos javításokon és finomításokon dolgozik.



Fat Babies
www.fatbabies.com
„Kitűnő hely, ha az ember a játékiparral kapcsolatos pletykákra kíváncsi. Ha pedig te is ezen a területen dolgozol, még szórakoztatóbb."



Apolyton
apolyton.net
„Több *Civ III* rajongói oldal is van a böngészőmben a kedvencek között, a legjobban azonban az Apolyton Civilization weblapját kedvelem. A közösség rengeteg fejlesztési ötletet adott nekünk."



ABC news
www.abcnews.com
„Szeretem tudni, hogy mi történik a világban. A friss hírek böngészése ráadásul hasznos is: bármelyikből lehet játék."

AZ XBOX MŰHELYTITKAI...

Dean Takahashi szenzációs új könyve a Microsoft konzoljának titkokban és sötét húzásokban bővelkedő történetét mutatja be. Következzen 15 szaftos leleplezés.


A Microsoft megpróbálta felvásárolni a Nintendót. Amikor a Microsoft szóba hozta a GameCube project leállítását, a Nintendo azonnal megszakította a tárgyalásokat.


Seamus Blackley, az Xbox project vezetője egyszer szétválasztott egy verekedő pitbull/labrador párost.


Seamus a *Deus Ex*-et készítő Warren Spector alkalmazottja volt a Looking Glass Studiosnál, de kirúgták, amikor megtagadta a *Flight Unlimited* folytatásának elkészítését.


A Microsoftnál felborzolta a kedélyeket, amikor egy interjúban a maszturbációhoz hasonlította a számítógépes játékot: „mindenki csinálja, de senki sem vallja be".


Az Xbox eredeti neve Windows Szórakoztató Központ volt – alapvetően lecsupaszított PC-nek szánták játékokhoz.


Bill Gates dührohamot kapott, amikor a Sony ügyvezetője, Nobuyuki Idei nem volt hajlandó a Microsoft fejlesztőkészleteit használni a PlayStation 2-höz.


Steve Ballmer, a Microsoft ügyvezetője egy baseballütővel hadonászik a fontos értekezleteken. Beszéd közben a fejét csapkodja vele.


Az Xbox csapat tagjai egy Whoop Ass nevű, koffeinben tocsogó itallal tartották magukban a lelket munka közben. Ládaszámra kínálták vele a látogatókat.


Az Xbox operációs rendszere nincs 500K – vagyis egy floppy felénél is kevesebb helyet foglal el.



Bill Gates eredetileg azt akarta, hogy az Xboxon fusson a *Microsoft Office* – azt is remélte, hogy a konzol átveszi a TV helyét.


A Microsoft kis híján teljes egészében 3D-s kézi gépet csinált az Xbox-ból a Game Boy Advance megszorítására.

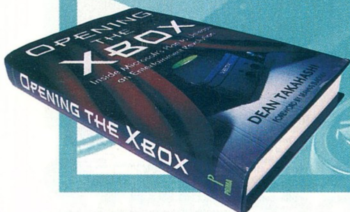

Eredetileg az AMD gyártotta volna az Xbox processzorait, az Intel ugyanis a saját, rivális játékkonzolját fejlesztette.



A Microsoft megpróbált felvásárolni jó néhány játékkiadót – köztük az EA-t és a *Finaly Fantasy*-t készítő Square-t.


12 nVIDIA alkalmazottat rúgtak ki és fogtak perbe belső kereskedés miatt, ugyanis az Xbox üzlet aláírása után halomszámra vásárolták fel saját részvényeiket.


Létezik egy titkos Microsoft CGI videó, amelyben Raven egy lőtéren lemészárolja Sonicot, Mariót és Crash Bandicootot.



Dean Takahashi *Opening the Xbox* című könyvéből.

ISBN 0-7615-3708-2

A HÓNAP KIFEJEZÉSE
CHICKEN RITUAL

Valamilyen értelmetlen művelet végrehajtása egy lefagyott programon, csak azért, hogy megmutassuk a többieknek, mi mindent megtettünk. Olyan, mint feláldozni egy csirkét az esőistennek.

ITT MOST BEKANYARODUNK

Már SMS-ben érkező rendeléseket is fogadnak az edinburghi taxik. Mire jó még az mobil?

Szavazás
Liverpoolban, Sheffieldben, Hackneyben és Chesterben szöveges üzenetben is lehetett szavazni az április önkormányzati választáson. Egy különleges szavazási számra kellett elküldeni a személyes azonosítót, a jelölt sorszámát és a jelszót.

Színdarabok
Az Edinburghi Fesztiválon bemutatott Static című darab szereplői SMS-eket küldtek a nézőknek, hogy más perspektívába helyezzék a cselekményt.

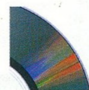
CD és DVD rendelés
Nyiss felhasználó fiókot a **www.musica .co.uk** oldalon és küld el szöveges üzenetben a rendelésed a 00447776 188



456-os számra. A számítógép visszaírja, hogy szerinte mit szeretnél – ha minden rendben, a rendeléshez a `buy` szóval kell válaszolni.

Mi jön a DVD után?

Talán a holografikus diszk.



Egy amerikai cég olyan videót fejlesztett ki, amely holografikus hordozóra menti a műsorokat. Az InPhase Technologies egy olyan CD méretű lemezt készített, amely 100Gb adatot tud tárolni – vagyis 20 teljes hosszúságú mozifilmet. A vállalat szerint a technológia felhasználásával bélyeg méretű 2Gb-os, és bankkártya méretű 20Gb-os lemezeket is gyártanak majd. A hatalmas kapacitást azzal érik el, hogy az adatokat számos rétegbe égetik rá a felületre. A DVD utódjának kifejlesztésért folytatott versenyfutásban a Matsushita is részt vesz – a cég ibolyaszínű lézer alkalmazásával 100Gb tárolására képes, két oldalú, CD méretű lemezeket készített.

HORDOZHATÓ DREAMCAST

2004-ig nem fogunk 3D-s játékokkal nyomulni a mobilon – mi azonban már láttuk az első fecskéket.



A hordozható eszközökön futtatható 3D-s játékok hamarabb itt lesznek, mint hinnétek. Az nVIDIA már be is jelentette a Mobil AGP (MAP) csomagot – egy kb. 2,5x2,5 cm-es, teljes tudású, 64Mb RAM-mal felszerelt 3D-s grafikus kártyát. „A PDA-knál és a mobiltelefonoknál a korlátot jelenleg a képernyő felbontása jelenti, a 3G-s készülékek új nemzedéke azonban már ki fogja használni a fejlettebb megjelenítési módszereket." – mondja Andrew Humber, az nVIDIA munkatársa. A mini processzorok szakértőjének számító ARM szintén hordozható gépekbe szánt 3D-s eszközök kifejlesztésén dolgozik. Egy olyan rendszert fejlesztettek ki, amely a Sega Dreamcast PowerVR grafikai technológiáját használja. „Az igazi 3D-s játékra alkalmas mobiltelefonok megjelenésére józan számítások szerint valószínűleg még várni kell 2, talán 3 évet. – mondja Noel Hurley, az ARM részleg+vezetője – A jó hír azonban az, hogy a technológiát már bemutattuk a nagy telefongyártó cégeknek."



Az nVIDIA-s Andrew Humber szerint „ahol pixel van lehetőség is van".

3D-S VILÁG

Hordozható 3D a mindennapokban?

Mobiltelefonok
3D-s játék út közben vezeték nélküli széles sávú internet-kapcsolattal, hogy bárhol nyomathassuk a *Quake V* online változatát. „Sok ember szívesebben játszana 20-30 percet munkába menet egy átlagos konzolos játékkal töltött 20-30 óra helyett." – mondja Noel Hurley, az ARM munkatársa.

PDA-k
Andrew Humber, nVIDIA: „A GPS-nek nem csak madártávlatból kellene mutatni a környéket, hanem pontosan ugyanúgy kellene megjelenítenie, ahogy a szemünkkel látjuk."

MP3 lejátszók
Az LCD szöveg helyett mit szólnál a teljes, *Winamp* stílusú megjelenítéshez? Képzeld el, hogy egy valósághű 3D-s táncos vonaglik a képernyőn a zene ütemére, vagy hogy egy tökéletesen grafikus számkatalógusban böngészel.

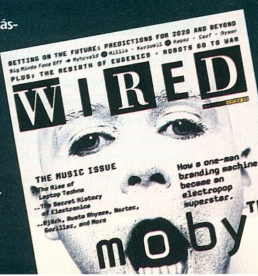
HAGYATKOZZ A MICROSOFTRA!

Tényleg a PC-re kellene bíznunk az életünket?



2030-ban boldogan szállunk majd be emberi pilóta nélküli, kizárólag számítógép irányította repülőgépekbe. Erre fogadott Craig Mundie, a Microsoft technológiai vezetője Eric Schmidttel, a Google ügyvezetőjével – a fogadást a *Wired* magazin hasábjain tették közzé.

Mindez a Microsoft Megbízható Számítástechnika kezdeményezésének a része, amely arra akar rábírni minket, hogy a számítógépekre bízzuk az életünket. A végső cél azonban ennél is több: „Azt akarjuk, hogy a computertechnika legalább annyira biztonságos és megbízható legyen, mint a hagyományos közművek – például a telefon. – mondja Stuart Okin, a Microsoft UK biztonsági vezetője – Az ügyfelek kényelmes és biztonságos tranzakciókat akarnak folytatni a neten." Mondani sem kell, hogy a dolog teljes egészében a Windowsra és a .NET-re épül. A Microsoft talán inkább arra törekszik, hogy az élet minél több területét hódítsa meg szoftverei segítségével. www.microsoft.com/presspass/exec/craig/05-01trustworthywp.asp

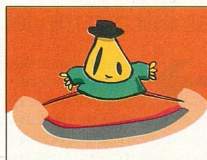


Fogadj te is. A *Wired* mindenkit tárt karokkal vár.

ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



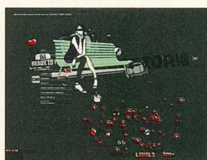
Vérző hüvelykujjak
www.popcap.com
Júniusban osztották ki az idei Webby díjakat. A Flash alapú szórakoztatás elismert szaktekintélyének számító PopCap mindenképpen megér egy látogatást, ha rabul ejtő puzzle játékokra vágyunk.



A gömbölyded cső
www.120seconds.com
Ezt a site-ot a Webby broadband kategóriájában találtuk – egy pillantást mindenképpen megér. Az abszurd filmecskékkel és animációkkal megpakolt honlap tökéletesen példázza mire képes az alkotó emberi elme.

Spam, spam, spam
www.spamradio.com
Az e-mailes spameket egy Stephen Hawking orgánumával rendelkező bemondó olvassa fel miközben aláfestésnek ambient ritmusok szólnak. Itt az összes spam megtalálható.

Olyan akarok lenni, mint te
www.becominghuman.org
A Webby tudományos kategóriájában jelölt, információkban gazdag honlapon megtudhatod, mitől vagy te: te. Legalábbis azt, hogy miben különbözöl a majmoktól. Csodálatosan megtervezett oldal, amellyel szélessávú kapcsolat hiányában úgy fogsz küzdeni, mint az emberszabásúak a tűz felfedezésével.



Leamortizált ifjúság
www.abnormal behaviorchild.com
Az MTV Olaszország egyik grafikusa által készített honlap a design diadala. És egyben maga az agyrém. A lényeg inkább a kinézet és nem a tartalom, főleg a teljesen elborult Flash „művészet" részben.



Mi történt az internet kávézókkal?

Mihez kezdenek az internet kávézók most, amikor már mindenki otthonról netezik?

Emlékszel azokra az időkre, amikor még nem volt otthon internet? A webet ellepték az izgalmas *X akták* weblapok és Jennifer Anniston pucér fotói, felkapcsolódni viszont csak az internet kávézókban lehetett. Angliában akkoriban mai árakon számolva kb. 2 000 Ft-ba került egy óra netezés, igaz, ebben benne volt egy kávé, némi süti és a *Wired* magazin aktuális száma. Mennyire megváltoztak a dolgok... Az internetszolgáltatás mindennapossá vált, és szinte mindenkinek van modeme. A brit OFTEL júniusi adatai szerint a szigetország háztartásainak 46%-a, a kisvállatok 58%-a és a középvállalatok 94%-a rendelkezik internetcsatlakozással. Vagyis halálra vannak ítélve az internet kávézók? Phil Mullan, aki Nagy-Britannia első internet kávézó láncát, a Cyberia-t vezeti, azt mondja, hogy az internet kávézók ellehetetlenülése a kezdetek óta beszédtéma. „Már 1994-ben napvilágot láttak olyan jóslatok, amelyek szerint az otthoni hozzáférés elterjedésével azonnal esni fog a látogatottságunk és kénytelenek leszünk bezárni. Ez azóta sem történt meg. Az embereknek szüksége van a szolgáltatásainkra, amikor távol vannak a gépüktől."

Torta helyett tanóra

Az internet kávézóknak a túlélés érdekében alkalmazkodniuk kellett a megváltozott körülményekhez. „Az elmúlt három évben kénytelenek voltunk radikálisan csökkenteni az árakat. 2 000 Ft-os óradíjjal kezdtünk – ez mára 800 Ft-ra ment le." – magyarázza Mullan. Arra is rájöttek, hogy a tanítás sokkal jövedelmezőbb a tortánál és a kávénál. A netes kávéházak az ECDL-hez hasonló programok vizsgaközpontjaivá válhatnak, és elég jól kereshetnek a tesztet kitöltő vendégeken. Emellett különböző cégek zöldfülű alkalmazottainak is tanítják a web használatát. „A bevételünk 60%-át ma már a versenyszférából szerezzük. – fedi fel a tikot Mullan.

Szatírok bálja

Bár az öltönyös ügyfelek száma növekedésnek indult, amíg internet kávézók lesznek a világon lesznek pornóra áhítozó vén kéjencek is. „Nem túl gyakran tévednek be hosszú kabátos szatírok, de előfordult már, hogy valamelyik vendég kicsit túlfűtötte vált és pornóoldalakat kezdett nézegetni. – mondja a Bolton's Cyber Jungle internet kávézóban dolgozó Rik Taylor. Ilyenkor diszkréten figyelmeztetjük az illetőt, ő pedig gyorsan bezárja a böngészőt." **PCF**

>>KÖZÖSSÉGI HOZZÁFÉRÉS

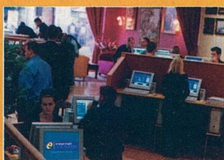
Londonban ide ugorhatnak be azok, akiknek sürgős neteznivalója van.



EasyEverything

www.easyeverything.com

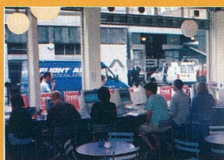
Internet kávézók óriáshálózata. Londonban hat helyet üzemeltetnek. Az árak változatosak, de akár 400 Ft alatt is netezhetnek azok, akik szeretnek sokáig fennmaradni.



Internet Exchange

www.internet-exchange.co.uk

1997-ben indultak, ma 36 üzletük van szerte az Egyesült Királyságban. Az árak változatosak, a legalacsonyabb díj kb. 400 Ft. Minden 10 megvásárolt óra után egy bónuszóra jár.



Cyberia

www.cyberiacafé.net

1994-ben indult, ma az Easynet tulajdonában van. Nagy-Britanniában 5 kávézójuk van, de tokyoi, párizsi és bangkoki leányvállatokkal is rendelkeznek. A netezés ára 800 Ft/óra.



Az újságban jól néznek ki, de vajon nem jött el az internet kávézók dotcom.buktájának ideje?



A függetlenek

Apró belvárosi kávézókhoz hasonlítanak. Az ember csodálkozik, hogyan tudnak megélni, mégis egyre újabbak nyílnak. Egy óráért 1 200 Ft-ot számláznak, és valószínűleg a hálózatos játékokból is beszednek némi pénzt.



Könyvtárak

A könyvtárak többsége ingyen kínálja a széles sávú internetet. A lehetőséggel azonban csak kevesen élnek – a többség úgy tűnik már elfelejtette, hogy könyvtárak is vannak a világon.

Hírek

Figyelmeztetés: üzenet a PCFormattól. Csak saját felelősségedre nyisd meg.



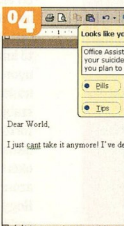
<1> Nagy volt a kísértés, hogy e havi számunk borítójára feltegyük a „Különleges jubileumi szám" feliratot, csak hogy kiderüljön milyen hatással van ez az eladásokra. Ehelyett be kell érnetek különösen jól sikerült rovatunkkal. Ha azt a képet külditek tovább ne felejtsétek el beírni a „Halottakat látok" sort a tárgyhoz. Durva.



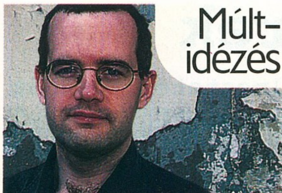
<2> Ha már az anyakirálynőnél tartunk: íme egy újabb *Photoshop*-os gyöngyszem. Mégis életben van a szigetország nagymamája, vagy csak Yoda képére montírozott fel valaki egy virágos kalapot? Hátborzongató felvétel.



<3> A Lego új jelentősségre tett szert mióta mindenki az interneten lóg. A sok nosztalgiamániás hirtelen elárasztotta a webet furábbnál furább kreációival – ez itt egy hatalmas templom, tele hívőkkel. Egy másik képen egy sátáni macska készül megszentségteleníteni az Úr házát.



<4> A Microsoft Office Segédje már régóta csípi az emberek szemét, ez a poén azonban beindította a bennünk élő cinikust. Bár az öngyilkosjelöltek valószínűleg a nyomorult gémkapocsról akarnak a legkevésbé hallani, szinte látjuk, ahogy elárasztja az illetőt irreleváns javaslataival. Biztos azt indítványozná, hogy szúrja szíven magát egy száraztésztával…



Múlt-idézés

„Rózsaszín napszemüveg?" Munkatársunk nosztalgikus múltidézésbe kezd.



Ah, 10 évvel ezelőtt... Akkoriban még feszes volt a bőrünk, csillogott a szemünk és a frizuránk – ocsmány. Ha már gusztustalan ügyekről beszélünk, a bíróság felmentette a hatalmas olajszennyezést okozó Exxon Veldez kapitányát, mert – hoppá! – egyáltalán nem volt felelős a dologért. Eközben az USA demokrata pártjának konvenciója elnökjelöltnek választotta a Bill Clinton/Al Gore párost (tinédzserkoruk elején járó olvasóink kénytelenek lesznek várni néhány hónapot, hogy kiderüljön, nyertek-e).

A könnyűzene világa a végső pusztulás jeleit mutatta. Az első helyen Jimmy Nail terpeszkedett *Ain 't No Doubt* című számával – egészen szeptemberig ott is maradt, ami ma már égbekiáltó bűnnek tűnik. Vigasztaló, hogy a Morisseynek sem ment olyan rosszul (a *You're the One for Me, Fatty* a 19. helyig jutott). A Was, Kim Basinger és Ozzy Osbourne trió adott elő egy dalt *Shake Your Head* címmel. Negyedik volt a listán! Rémlik valakinek?

Feszes volt a bőrünk, csillogott a szemünk és a frizuránk – ocsmány.

Hohó, egy igazi történelmi hír! A *PCF* angol kiadásnak 10. számában megjelent a *Wolfenstein 3D* shareware verziója, bár a jelek szerint nem volt ránk nagy hatással. A vezércikk három oldalt tett ki, és azon filozofáltak benne, hogy az akkoriban kapható hangkártyák közül melyiket érdemes megvenni.

Ja, és befejezésképpen emlékeztek a szeptember 11. után terjedő marhaságra, amely szerint a Microsoft titkos rasszista üzenetet rejtette el a Windings betűkészletben? (Gépeld be a **NYC** feliratot Windingsben.) Nos, az 1992-es számban megtaláltuk ugyanezt a sztorit – a *Washington Post*-ra hivatkozva írtunk róla. Hát igen. Miféle lusta újságírók azok, akik előássák a régi dolgokat, és friss hírként találják őket? Nos, ööö...

EZT FIGYELD

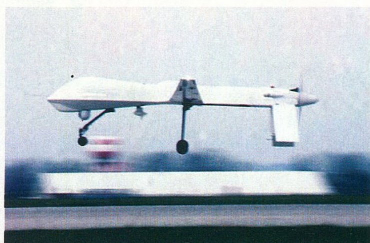
A jövő itt van **Mi pedig alaposan kivesézzük.**

Kellemes remegések

Az amerikai tudósok rákaptak a testkontaktusra.

Ki gondolta volna, hogy az erő-visszacsatolásos joystick alapkoncepcióját ennyiféleképpen fejlesztik tovább? A múlt hónapban két bejelentés is érkezett a mechanikai visszacsatolás alkalmazásával kapcsolatban. Az első arra a magától értetődő, de figyelemre méltóan gyakorlatias ötletre épül, hogy speciálisan tervezett mobiltelefonokat távolról is vibrálásra lehetne kényszeríteni saját, különlegesen tartott telefonunkkal. A készülékek többsége már ma is képes a rezgésre, de mit szólnál ahhoz, ha beszélgetés közben a mobilod megszorításával vibrálásra késztethetnéd a beszélgetőpartner készülékét (és ezzel az arcát)? A másik bejelentés – amely szerint vibráló ruhát készítenek a távirányított gépek operátorai számára, akik így pontosabban irányíthatják gépeiket – valamivel komolyabb. A pilóták eddig is kaptak érzékelhető visszajelzést repülés közben, a botkormány vibrálása azonban nem tudja elég pontosan visszaadni a légörvénybe került gépek mozgását – a hadsereg parancsnoksága ezért elektromágneses ruhába akarja bújtatni az operátorokat, hogy a végtagjaikban érezzék a gép összes zökkenését és rezdülését.

www.newscientist.com



A kémkedésre tervezett távirányítású robotrepülőgépeket már bevetették a Balkánon, Irakban és Afganisztánban.



Személyi Hong Kongban. Az emberi jogi aktivisták válasza: „Fujjj!".

Chip-kártyák

Hong Kong vezetése a világ legfejlettebb személyazonosító kártyáinak bevezetését tervezi. A normál bankkártya méretű lapocskákba beépített chip a tulajdonos alapvető információ mellett a ujjlenyomatát is tárolná. Az azonosító célja az, hogy gátat szabjon a kínai szárazföldről történő tömeges bevándorlásnak, de a szabadságjogokért küzdő civil szervezetek azonnal tiltakozni kezdtek. Hogy a hackereket már ne is említsük...

http://news.bbc.co.uk

Szivárványszín

A sci-fi festék egyetlen gombnyomásra megváltoztatja a színét.

A Philips egyik kutatórészlegének tudósai festékként felvihető LCD-t fejlesztettek ki. A rugalmas, hártyavékony kijelző, amelyekhez két üveglapra sincs szükség, elektronikus impulzusra változtatja a színét. A hollandiai csapat gyakorlatilag felfedezte, hogyan lehet bármilyen felületre képernyőt permetezni. A módszer lényege az, hogy a folyadékkristályokat olyan molekulákkal vegyítik, amelyek ultraviola fény hatására koherens műanyaggá állnak össze. Az egyik alkalmazás a hordozható gépek súlyának csökkentése lehet, az újságírók azonban már színváltó függönyökről, összehajtható TV-kről és mozgó képeket megjelenítő tapétáról beszélnek. A tökéletesítéshez még kell néhány év, és a Philips mellet az IBM és a Seiko mérnökei is dolgoznak hasonló fejlesztéseken. A holland csapat már elkészítette a terveket a találmány mobiltelefonokban és ruhákon történő használatára.

www.philips.com



Lehet, hogy a neonreklámok helyét hamarosan a felfújható reklám-graffitik veszik át?

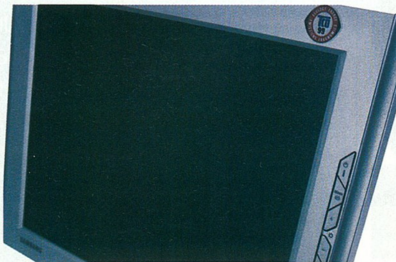
PCFormat nyomozás

ÚJRAFELHASZNÁLÁS

Az EU több millió régi képernyő újrafeldolgozására akarja rákényszeríteni a monitorgyártókat. Ugyanis mérgezőek.



Hogy mi van a monitorodban? Mit szólnál 1,5kg ólomhoz, 4kg alumíniumhoz, 11,5kg vashoz, plusz némi arzénhoz, kadmiumhoz és szelénhez? Nem csoda, hogy 2002. januárjától a PC monitorok hivatalosan is veszélyes hulladéknak számítanak, tehát tilos őket kidobni. Az EU jelenleg is dolgozik a WEEE (Waste, Electrical and Electronic Equipment) direktíván, amely 2004-ben emelkedik törvényerőre. Ezután a gyártók felelőssége lesz a régi monitorok megsemmisítése – minden egyes darabé, amelyet valaha is gyártottak. Még az is szóba került, hogy az iparágban működő vállalatoknak kollektív felelősséget kell vállalniuk az idők folyamán csődbe ment cégek termékeiért – a gyártók ezt természetesen élesen ellenzik. Az új szabályozás egyes források szerint kb. 6 000 Ft-tal emeli meg a megjelenítők árát, mivel a cégek át fogják hárítani a költségeket. A környezetvédők elégedettek, ám az IT szektor egyelőre óvatos. Nézzük, mit mondanak az ügyről a *PCFormat* által megkérdezett monitor mogulok... **PCF**



Hernyók és férgek – a CRT-k tele vannak mindenféle szörnyűséggel.

>>Az új szabályozás egyes források szerint kb. 6 000 Ft-tal emeli meg a megjelenítők árát.

ŐK MONDJÁK

Avagy kik a monitorgyártás fő alakjai és mit gondolnak az újrafeldolgozási vitáról

BEN LEVINSON

A CXT Europe monitorgyártó cég marketingmenedzsere



„A CTX folyamatosan törekszik a termékeibe beépített mérgező anyagok mennyiségének csökkentésére. Támogatjuk az EU-s tervezet racionális elemeit és mindent megteszünk annak érdekében, hogy felkészüljünk az ebből adódó feladatok hatékony és eredményes teljesítésére."

SIMON GREER

A NuLife Glass monitor-újrafeldolgozó cég igazgatója



„A CRT alapvetően üveg és különböző egyéb súlyosan mérgező elemek keveréke. Bár a sajtó inkább a hűtőszekrények hegyeivel foglalkozik, a CRT még ennél is nagyobb környezeti katasztrófával fenyeget. A világ összes monitorában van egy kiló ólom – azt pedig mindenki tudja mi történik, ha az ólom a vízbe kerül."

MARK STRUTT

Hulladék ellenes aktivista Greenpeace, Nagy-Britannia



„Az iparág szereplői össze fognak fogni a tömeges megsemmisítés érdekében. Jó lenne, ha már eleve mérgező anyagok nélkül készülnének a monitorok. Ha a Dell termékeit kiselejtezésük után a Dellnek kell megsemmisítenie, fontossá válik, hogy ezt észben tartva végezzék a tervezést."

AZHAR HASHIM

A ViewSonic Europe gyár minőségmenedzsere



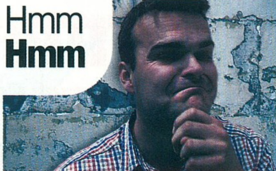
„A kollektív felelősség elvével, amelynél a gyártók együtt állják az újrafeldolgozás költségét, az az egyik baj, hogy nincs tekintettel a környezetbarát megoldásokat kifejlesztő cégekre. Nekik is ugyanannyit kell fizetniük. Ez a probléma minket is érinthet fejlesztés alatt álló új termékeink miatt."

MI MONDJUK



Az EEEC jót tesz a környezetnek, viszont visszamenőleges alkalmazása nem tűnik jogosnak. A monitorkészítőket pont akkor terheli meg több millió régi készülék megsemmisítésének költségével, amikor a CRT gyártás leépítésével párhuzamosan kezdenek átállni a lapos képernyőkre. Mindez hatalmas és váratlan pénzügyi terhet jelent – biztos, hogy a brüsszeli viták során a cégek elkeseredetten fogják ellenezni az indítványt.

Hmm Hmm



A Micropayment segíthet a brit weboldalaknak a túlélésben, a kérdés csak az, hogy

Kik fogják használni?

Aggódsz, hogy a kedvenc weblapod lehúzza a rolót? Angol sorstársaid most megnyugodhatnak – a brit telefontársaság a weblapok megmentésére siet. Valójában persze a telefonelőfizetők húzzák ki a bajból a weblapokat, ám ehhez a BT adja a technológiát.

Hogyan? Nos, itt jön be a képbe a fent említett micropayment. A tartalomszolgáltatókat bevételhez juttató Szent Grál lehetővé teszi, hogy a weboldalak apró összegeket számlázzanak a kisebb letöltésekért.

A micropayment nélkül a lapok többsége nem tudna pénzt kérni a tartalomért, mivel apró összegeket nem lehet, vagy a járulékok miatt nem érdemes hitelkártyával fizetni. Ha pedig nem tudnak bevételhez jutni idővel menthetetlenül megszűnnek.

Fizess!

Ennél a pontnál jelenik meg a színen a BT, egy hatalmas persellyel a kezében. A német Firstgate Internet által kifejlesztett rendszer segítségével az előfizetők a telefonszámlájuk terhére fizethetnek a webes tartalomért. A rendszer Németországban már működik, és eddig 2000 tartalomszolgáltató vette igénybe, akiknek fél millió regisztrált felhasználó fizet boldogan és rendszeresen kisebb összegeket.

Angliában idén ősszel indul a szolgáltatás – ezután már csak rá kell klikkelni az adott oldalon elhelyezett BT micropayment logóra, beírni a megfelelő jelszót és már meg is terhelik a számlánkat a fizetendő összeggel. Eddig olyan weblapok jelentették be a rendszerhez való csatlakozásukat, mint az Infogrames, a Sportinglife.com, a Handbag.com és a Dotmusic, ami azt jelenti, hogy a *Civ III* képernyővédőkért, a fogadási tippekért, a horoszkópokért és a letöltött zenékért hamarosan fizetni kell.

Siker vagy kudarc?

Felmerül a megkerülhetetlen kérdés: mikor válik egy tranzakció olyan alacsony összegűvé, hogy már ne érje meg foglalkozni vele? Egy napilap vasárnapi kiadása valószínűleg megér kb. egy százast, de vajon mennyit ér csak a keresztrejtvény? Vagy a sporthírek? Vagy a TV műsor? Sokan vannak, akik inkább kinyögik a százast, csak hogy ne kelljen egyenként végigjátszaniuk a megéri/nem éri meg játékot.

PCFormat Interjú

Kérdések és válaszok Rövid úton az igazság felé

Ebben a hónapban a Creative zenei és grafikai területért felelős európai márkamenedzserei válaszoltak kérdéseinkre.



Irigyek az iPodra?

Neal Leggett: Nem, de megértjük miért kapott annyira kedvező fogadtatást a kinézete és a mérete. A tudása viszont nem kápráztatott el, ráadásul a miniatürizálás miatt a készítők egy drága, új technológiát használtak. Ez kezdetben 5Gb-ra korlátozta a kapacitását, bár most már kapható a 10Gb-os változat is. Az 5Gb-os iPod kb. 140 000 Ft forintba kerül, miközben a 10Gb-os modell ára kb. 172 000 Ft. Ehhez képest a mi 20Gb-os Nomad Jukebox 3-unkért kb. 140 000 Ft-ot kell leszurkolni.

Ehhez jön még az, hogy az iPod a Mac-es piacot célozza meg, miközben mi a jóval nagyobb PC-s piacra koncentrálunk. Mivel emiatt nem vagyunk egymás közvetlen versenytársai örülünk a Apple jelenlétének a szegmensben, a jól ismert márkanév és az iPod ugyanis újabb erős bizonyíték arra, hogy a digitális zene előtt nagy jövő áll.

Meglepi Önöket, hogy annyi év után sikerült vezető pozíciót szerezniük a hangkártyák terültén?

Franco De Bonis: A meglepett nem jó szó – inkább a boldog kifejezést használnám. Audió kártyáink az évek múlásával egyre jobbak és jobbak lettek, és a folyamat ma ott tart, hogy a középkategóriás Sound Blaster Audigy sokkal jobb minőségű és szebb hangot ad egy négyszer annyiba kerülő hifi rendszernél. Emellett folyamatosan törekedtünk új technológiák bevezetésére. Most először nyílt meg előttünk a notebook piac, és mára már a számítógéppel éppen csak ismerkedők is lehengerlő minőségű, sok csatornás hangzást élvezhetnek anélkül, hogy akár egy csavarhúzót a kezükbe kellene venniük. A legfontosabb azonban az, hogy nem hisszük, hogy örökké a csúcson fogunk maradni. Az Audigy utódjának fejlesztése már előrehaladott állapotban van, és olyan termékeken is dolgozunk, amelyek két évnél hamarabb biztosan nem jelennek meg az üzletek polcain.

Az integrált hangchipek ma már egészen jó minőséget produkálnak – nem válik egyre nehezebbé rábeszélni az embereket a hangkártyák megvásárlására?

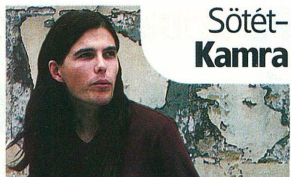
Franco De Bonis: Régebben nem volt választási lehetőség – ha hangokat akartunk kicsikarni a PC-ből muszáj volt hangkártyát venni, és ez a hangkártya szinte mindig egy Sound Blaster volt. Mára a következőképpen változott meg a helyzet: „ha *jó minőségű* hangokat szeretnél vegyél egy hangkártyát". Az embereket nem nehéz meggyőzni a jó minőségű hangzás fontosságáról, mivel a kártyáink magukért beszélnek – azokat nehéz rábeszélni a dologra, akik olcsó, alacsony kategóriás PC-t akarnak venni netezésre és némi szövegszerkesztésre vagy zenehallgatásra. Azokkal viszont, akik játékra, vagy komoly zenegrabbelésre/ -hallgatásra/ -szerzésre használják a PC-t könnyű a dolgunk, mivel ők pontosan tudják, hogy csak egy külön megvásárol hangkártyával tudják elérni a lehető legerőteljesebb és legjobb minőségű hangzást.

A Creative megvásárolta a 3Dlabst. Megváltozik ettől a cég kapcsolata az nVIDIA-val?

Eoin Leyden: Az évek során számos chipgyártóval dolgoztunk együtt (3dfx, S3, nVIDIA, Cirrus Logic, 3Dlabs ...) és mindig az volt a célunk, hogy a lehető legjobb termékekkel lássuk el a vásárlókat elérhető áron. Mivel a fent említett beszállítók közül jó néhánnyal gyakran egy időben is együttműködtünk, a 3Dlabs felvásárlása nem jelenti szükségszerűen azt, hogy a többiekkel megszakítjuk kapcsolatainkat. **PCF**



A Creative szerint a Nomad leközi az iPod-ot.



Sötét-Kamra

Egyszer eljön majd az idő, amikor a munkatársunk nem hozza szóba az Xbox-ot. Eljön – de nem most.

Sziasztok. Nemrégiben valaki azt kérdezte tőlem, hogy miért kezdem mindig egy ilyesfajta köszöntéssel a cikkeimet. Nevezzetek régimódinak, de azt hiszem mindig hasznos bevetni egy-egy ismétlődő szófordulatot, még akkor is, ha a szófordulat elég béna. Maga a kérdés is az elméletem helyességét bizonyítja: az illető talán utálja a dolgot, de legalább emlékszik rá. És különben is – szerintem jól hangzik.

Az eddig elmondottaknak ugyan semmi köze az Xboxhoz, most mégis ugrok egyet – hiába, a szófordulatok mindig jobban mentek nekem az átvezetéseknél. Szóval: vajon hogy megy az Xbox? A Microsoft nem igazán hajlandó katasztrofálisnak nevezni az eredményt, ám tény, hogy korántsem alakulnak csodásan az eladási statisztikák. Ami pedig az európai árcsökkentést illeti...

Kétségbeesett *és* komoly

Számomra azt bizonyítja, hogy a Microsoft tényleg a végsőkig elszánta magát az Xbox sikeressé tételére. Meglepődnék, hogy ha a 120 000 Ft körüli ár profitot hozott volna nekik; a 40 000 Ft-os csökkentés pedig, amellyel a minden tekintetben gyengébb PS2 szintjére vitték le az árat (bár azon is csodálkoznék ha a cikk megjelenésére a PS2 nem lenne ismét olcsóbb kb. 20 000 Ft-tal), jól mutatja, hogy a cég akár tetemes veszteségeket hajlandó elviselni ha ezzel eljuttathatja az otthonokba a fekete-zöld dobozt. Ráadásul ingyenes ajándékkal lepik meg azokat, akik drágábban vették a konzolukat. Ez vagy kétségbeesett lépés, vagy valamilyen elképesztően trükkös marketingfogás.

Válassz a választékból!

Mindenesetre nem panaszkodom – nekem 2 új játékot és 1 ingyenes kontrollert hoz a konyhára a dolog. Az egyetlen problémát a két ajándék játék kiválasztása jelenti. A *Halo* már megvan, mint ahogy a *Gotham Racing*-et is a polcomon tudhatom (ez viszont önmagában is elég meggyőző ahhoz, hogy az ember vegyen egy Xboxot). Attól tartok kénytelen leszek néhány B kategóriás, első pillantásra szórakoztatónak tűnő játékot kiválasztani. Kell valakinek egy *Batman: Vengance*?

install→

↘AZ E HAVI LEMEZEKEN

Játékok / Alkalmazások / Segédprogramok



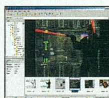
AZ E HAVI...



GÖRDESZKÁS DEMÓ

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

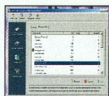
A gördeszkázás összes szépsége és izgalma, anélkül, hogy állandóan lenyúznánk a térdünket mint egy kisiskolás.



TELJES VERZIÓ

FIREGRAPHIC XP 3

Nagyteljesítményű, felhasználóbarát programunkban minden megtalálható, amire csak a digitális képek kezeléséhez szükségetek lehet.



TELJES VERZIÓ

RAM IDLE PRO 1.0

Tuningold fel a PC-det teljes verziós alkalmazásunkkal. Gyors, olcsó és egyszerű alternatívát kínál a további RAM modulok beszerzése helyett.



TELJES VERZIÓ

MULTIMEDIA BUILDER 3.0

Szerezz barátokat és győzd meg az embereket ezzel a komplett prezentációkészítő programmal. Egyszerűbben nem is oszthatnád meg a világgal az ötleteid.

DVD EXTRÁK

ÚJ HALF-LIFE MODOK

A *Firearms 2.6*, a *Day of Defeat 2.1* és a *Frontline Force* - csak rád várnak a DVD-n.



INSTALL TARTALOM

Szeretetcsomag



Gerhák Zsolt **Mellékletszerkesztő**

Előző számunk hatására remélhetőleg belemerültetek a PC kreatív használatába. Talán egy digitális fényképezőgép megvásárlására is elszántátok magatokat, és most több száz kép található a merevlemezeteken elszórva. Tegyük fel azt is, hogy a fotókat átraktátok a *Real-DRAW*-ba vagy a *The GIMP*-be, eltüntettétek a vörös szem effektust, feljavítottátok a színeket, és most azon gondolkoztok, hogyan mutathatnátok be vadonatúj fényképgyűjteményeteket a barátaitoknak.

A *Firegraphic XP 3* elnevezésű exkluzív programunk pontosan erre szolgál: a fotók kezelésére és nézegetésére. Egyszerűen ki kell választani a megfelelő mappát, és már böngészhetünk is a képek között. Ha valamelyik képet alaposabban szemügyre akarjuk venni kattintsunk rá duplán – ezután átalakíthatjuk vagy kinyomtathatjuk. Ha pedig már elkészült a fotóink vagy saját készítésű rajzaink gyűjteménye, miért ne készítenénk multimédiás bemutatót? A *Multimedia Builder 3* segítségével a fotókból, zenékből és egyéb médiafájlokból nyomógombok és egyéb interaktív elemek hozzáadásával programként elindítható prezentációt készíthetünk, amelyet aztán kiírhatunk CD-re vagy e-mailben küldhetünk el ismerőseinknek.

Ha problémák vannak a PC-vel a Task Managerrel vizsgálhatjuk meg milyen alkalmazások futnak, mekkora a CPU leterheltsége stb. A *WinTasks 4* ugyanezt kínálja – felturbózva. A *RAM Idle*-lel kombinálva ideális megoldást nyújt a rendszermemória kezelésére.

A lemezmellékletre felkerült gyöngyszemek közé tartozik még az új *MS PowerToys XP* és a *SafeClean Utilities 2*, amely megszabadítja a PC-t a felgyülemlett limlomoktól és felesleges fájloktól.

A játékok szerelmeseinek különleges csemegét kínálunk: egyrészt egy hosszú E3 összefoglalót – a világhírű kiállításon napvilágot látott legérdekesebb hírekkel és frissen bejelentett játékelőzetesekkel –, másrészt számos csodás demót. Vesd bele magad az élvezetbe!

A teljes csomag

A legjobb teljes verziós programok: Lemezeink csúcsminőségű, értékes alkalmazásokat és segédprogramokat tartalmaznak. Ha szeretnétek valamilyen speciális programot, megpróbáljuk feltenni a lemezre!

Játssz a legújabb játékokkal: Megharcolunk az exkluzív kiadásokért – tehát te játszol először a legjobbakkal.

Kit érdekel a kézikönyv? Szeretnénk, ha a legtöbbet kihoznád az ingyenes programjaidból. A *PC Format*-ban több szoftverleírást olvashatsz, mint bármelyik PC-s magazinban.





TELJES PROGRAMOK

Ebben a hónapban hatalmas mennyiségű teljes verziós programmal örvendeztetünk meg benneteket: a CD-ken nyolc található, akik pedig a DVD-s változatot vásárolták meg, további két alkalmazásnak is örülhetnek. Így aztán már mindennel fel vagytok szerelve ami csak kell – a skála a képernyőn saját magad számára hagyott üzenetektől a teljes prezentációk szétküldéséig terjed.



A gólöröm elég erősen emlékeztet a Sensible Soccer-re.



Aprócska, béna pályákon gyakorolhatunk – drótkerítés, tréningruhás kapus stb.



Csodálatos részletgazdagsággal renderelt stadionok látványában gyönyörködhetünk.

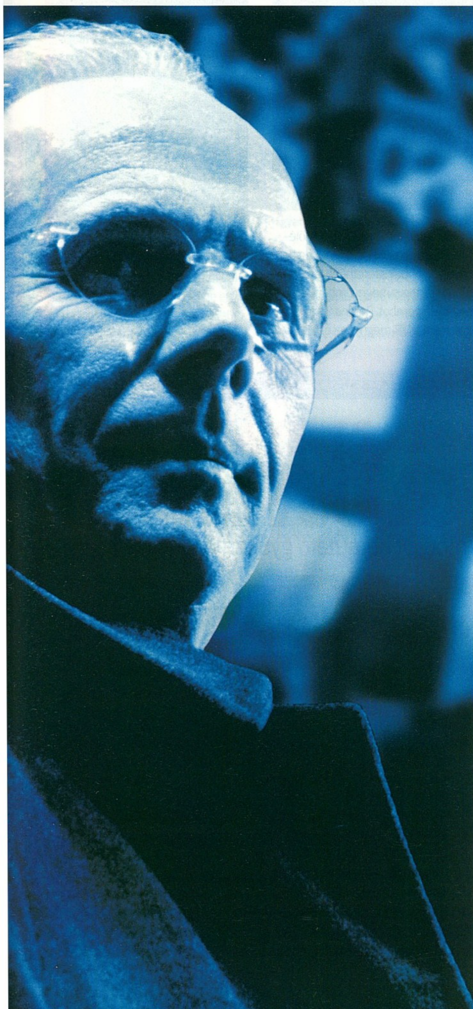


A kezdő sípszó előtt mindenképpen állítsuk be a taktikát – Sven a 4-4-2-re esküszik.

↘ PCFormat EXKLUZÍV

SVEN GORAN ERIKSSON'S WORLD CHALLENGE

Egy teljes mérkőzés 10 világklasszis csapat – többek között Brazília, Anglia – részvételével.



Ubi Soft
www.ubisoft.com
Minimum: PII-300, 64Mb, 3D kártya

Amikor ezt a cikket olvassátok már régen kiderült ki nyerte meg a világbajnokságot, egy dolog azonban már számukra is világos: Sven angol csapatának nem sikerült megszakítania a hosszú évtizedek óta tartó balszerencse-sorozatot. Ahogy azonban mondtuk, a versengés vége jelen sorok írásakor még messze van, így aztán jobb híján kénytelenek vagyunk *Sven Goran Eriksson's World Challenge* menetekbe fojtani hisztérikus focilázunkat.

A demóban egy teljes Quick Start meccset játszhatunk le 10, a világbajnokságokon általában szereplő csapat – Anglia, Németország, Franciaország,

>>Játékba fojthatjuk hisztérikus focilázunkat...

Spanyolország, Brazília, Portugália, Olaszország, Hollandia és Argentína – valamelyikével. A program mind billentyűzetről, mind joypaddal játszható (vagy két joypaddal, ha valamelyik barátunk ellen szeretnénk küzdeni).

Gól!

Az irányítás egyébként egyértelmű, a demóban azonban néhány gyakorlópálya is megtalálható, amelyeken megtanulhatjuk a fortélyokat mielőtt összemérnénk tudásunkat a világklasszis ellenfelekkel. Az *SGE World Challenge* és a *FIFA* nem teljesen azonos, így aztán érdemes időt áldozni a passzolás gyakorlására. Általában mindig azt a játékost irányítjuk, aki legközelebb van a labdához (a váltás automatikus), és a focistánk a [Ctrl] vagy a joypad 1-es gombjának megnyomására szerel. Ha nálunk van a labda a [Ctrl]-lal vagy a joypad 1-es gombjával lövünk, a [Jobb shift]-tel vagy a joypad 2-es billentyűjével pedig a legközelebbi csapattárshoz passzolunk.

Brazíliát (ahogy azt a valóság is megmutatta) nem a legegyszerűbb lerohanni, így aztán szerencsésebb egy Anglia-Skócia összecsapással kezdeni. A játékosok nem az eredetiek, de átnevezhetjük őket, és a pozíciójukat is megváltoztathatjuk ha meg szeretnénk erősíteni az együttest. Irány tehát a pálya – bizonyítsd be, hogy méltó örököse lennél Svennek! **PCF**



Képzeld magad elé a büszke tömeget, a hangulatot – és verekedést meg a sört.



Itt a lehetőség a döntőig vezetni az angolokat. Fald fel a brazilokat!



Egy animáció bekapcsolásával nyomon követhetjük az eseményeket az ismétlésekben.

↘IRÁNYÍTÁS

Mozgás	Kurzorok/joypad irányai
Cselezés/lövés	[Ctrl]/joypad gomb 1
Sprint/passzolás	[Jobb shift]/joypad gomb 2

↘ FOCIFESZTIVÁL

SKY SPORTS FOOTBALL QUIZ

A foci összes izgalma szavakba csomagolva.

THQ
www.thq.com
Minimum: PII-300, 32Mb

Tudtad, hogy nemrég zajlott le a világbajnokság? Jó hogy szólt valaki, mert gőzünk sem volt a dologról. Bárcsak nagyobb hírverést csaptak volna körülötte...

Nos tehát, ha szeretnél még jobban elmerülni a futball hangulatában (mintha lehetne...) íme egy kis ízelítő a *Sky Sports Football Quiz*-ből, amelyet személyesen a Sky nagyágyúja, Kirsty Gallacher prezentál nekünk (aki mellesleg meglehetősen testre simuló cuccokban jelenik meg). A demóban a League Championship – a teljes verzió négy játékmódja közül az egyik – leegyszerűsített változatát próbálhatjuk ki. Ugyanakkor a másik háromba is kapunk némi bepillantást a tanítórészek végignézésének lehetőségével.

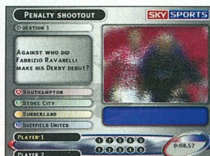
Ha be szeretnénk szállni a küzdelembe először csapatot kell választani – ne gondoljátok, hogy a Manchester United-hez vagy az Arsenalhoz hasonló sikeres együttesek kiválasztása megkönnyíti a dolgotokat. Az összecsapásokban több válaszlehetőség közül kell megtalálni a helyeset a lehető legrövidebb idő alatt; ha elég gyorsan és hiba nélkül válaszolunk megnyerjük a játékot. A jó válasz kijelöléséhez használhatjuk az egeret, de ha még gyorsabbak szeretnénk lenni a billentyűzeten is megnyomhatjuk a megfelelő gombot. Pofonegyszerű. Pont, mint a VB megnyerése. **PCF**



Válaszd ki a csapatod. Egy híres együttes azonban még nem garantálja a sikert.



Ööö... Khm...Várjunk csak, ezt tudjuk... Vagy mégsem?



Több játékmódot nem próbálhatunk ki, viszont megnézhetjük a tanítórészeket.

↘ EXKLUZÍV

HALF-LIFE MOD GYŰJTEMÉNY

Indulj harcba a játékszervereken a hónap legjobb modjait bemutató gyűjteményünkkel!

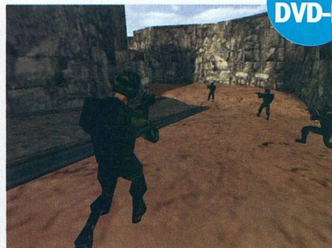
CSAK DVD-N

Nos, a *Half-Life* modok rajongói fantasztikus hetekre tekinthetnek vissza. A nemrégiben elkészült *Counter-Strike 1.4* megjelenésének nyomdokain haladva a közelmúltban három újabb frissítés érkezett a legismertebb és legnépszerűbb modok közül néhányhoz, mi pedig a lehető legrövidebb idő alatt felraktuk őket a DVD-re.

Az első frissítés a *Firearms* elnevezésű csodás csapatjáték modot újítja meg. Az előző upgrade óta egy év telt el, és a 2.6-os verzió sikeresen viszi teljesen új szintre a dolgokat. A fő hangsúly a fegyverek váltogatásán van, miközben a tempó némileg lelassult, sokkal taktikusabbá téve az összecsapásokat. Csemegeként természetesen kapunk egy köteg alaposan kidolgozott új pályát – a régi kedvencek felújított változatai mellett. A *Firearms* társaságában a töretlen népszerűségnek örvendő *Day of Defeat* elnevezésű II. világháborús modhoz is megérkezett az új, 2.1-es frissítés. Zárásként pedig itt az ugyancsak nemrég felújított *Frontline Force* teljes verziója, amely a népszerű pályák új változatain kívül néhány apróbb, a fegyvereket és a kezelőfelületet érintő változtatást is tartalmaz. A felrakásukhoz szükség lesz a legfrissebb *Half-Life* patchre, ne felejtsétek el tehát telepíteni a lemezmelléklet megfelelő könyvtárából. **PCF**



A *Firearms* új verziójában a taktika kerül előtérbe.



***Frontline Force* brutálisan egyszerű – lőj mindenre, ami mozog.**

↘ SZEREPJÁTÉK
DUNGEON SIEGE

Tapasztalatpontok? Nincs szükség rájuk – inkább az új akció/RPG-ben indulunk harcba.

Microsoft
www.dungeonsiege.com
Minimum: PII-333, 64Mb, 3D kártya

Talán ez az a program, amely képes lesz kigyógyítani minket a szerepjátékokkal kapcsolatos csalódásokból. Egy jó szerepjátékra ugyanis tíz abszolút pocsék jut, a *Dungeon Siege* pedig pusztán azzal kerül be az első kategóriába, hogy kikerül néhány olyan csapdát, amelyek rengeteg játékost riasztanak el a műfajtól. Miközben a többi RPG végtelen mennyiségű küldetéssel és „Örülök hogy találkoztunk, nemes utazó!" stílusú párbeszédekkel lassítja le a játéktempót, a *Dungeon Siege*, amelyet a *Total Annihilation* készítői jegyeznek legalább olyan gyilkos, tiszta és egyszerű, mint a nagy elõd.

Demónk a játék első fejezetét dolgozza fel, és ízelítőnek van benne egy kis multiplayeres harc is arra az esetre, ha megunnánk a Krug Scavengerek


Igyatok rendszeresen az életerő-elixírekből ([H]) és a mannából ([M]).



A demó elején szabadon megtervezhetjük a karakterünket, külseje azonban nincs hatással a képességeire.

gyilkolását és másféle húsba is belemártanánk a pengénket. Ehb békés királyságában folytatott életünk darabokra hullik amikor az orkszerű Krugok lerohanják a falunkat és mindenkit leméSzárolnak. A demóban karddal és mágiával kell átküzdenünk magunkat a nehézségeken.

Nincsenek osztályok, tehát csak rajtunk múlik, hogy karddal, nyíllal vagy mágiával végzünk a szörnyekkel – minél többet használunk egy bizonyos képességet annál magasabb szintre jutunk benne, így aztán ha akarjuk előrehaladás közben kiegyensúlyozott tudásra tehetünk szert. Azt ajánljuk azonban, hogy mire a kriptákhoz értek mindenképpen sajátítsatok el legalább egyet magas szinten. Ha sikerül máris előröl kezdhetitek az egészet, egy másik képességre koncentrálva – remek móka. **PCF**

↘ MULTIPLAYERES HARC
TEAM FACTOR

A csapatban nincs olyan, hogy „én"! Keress tehát néhány havert és nyomulj velük mutiplayerben!

Singularity Software
http://singularitysoftware.co.uk
Minimum: PII-450, 64Mb, 3D kártya

A *Counter-Strike* örökre megváltoztatta az akciójátékokat; ma már a realizmus a lényeg, különösen a multiplayeres játékok esetében. A *Team Factor* újabb lépést jelent a különleges alakulatos FPS-ek történetében, és a teljes verzióból vett bemutatópályát most kipróbálhatjátok.

Válassz egyet a négy karaktertípus közül, gyűjt össze néhány havert és indíts háborút a másik két csapat ellen. A katona az ügyes mindenes – mindenkinél több fegyverhez ért, de egyiket sem kezeli kiemelkedő ügyességgel. A specialista a nehézfegyverek szakértője, a lopakodás és a rejtőzködés azonban nem az ő műfaja. A felderítő kiemelkedően teljesít ha észrevétlenül kell megközelíteni az ellenségeket és újszerű behatolási technikákkal van felvértezve, miközben az orvlövész, nos orvlövészkedik az elmaradhatatlan távcsöves puskával. Nem szabad elfelejteni, hogy a lövés pontossága a nyugodtan töltött idő arányában növekszik.. **PCF**


Ha együtt a brigád, indulhattok a hódító csatába



Az orvlövészpuska, amely egy lövöldözős játékból sem maradhat ki, mindig jó szolgálatot tesz, ha igazán meg akarjuk gyűlöltetni magunkat az ellenféllel.

↘ GÖRDESZKÁS AKCIÓ

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

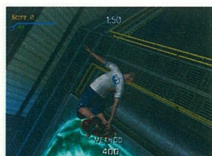
Derítsd ki miért indulnak be tőle annyira az emberek...

Activision
www.activision.com
Minimum: PII-450, 32Mb, 3D kártya

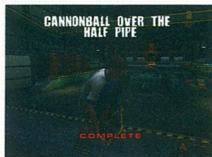
A bőgatyás ifjúság vezérlő csillaga ismét felragyog a PC felett, és bármit is gondol az ember a sportághoz tartozó zenei kultúráról és a sok, egymás klónjának tűnő, tetkós-piercinges idiótáról, Tony gördeszkás sorozata eddig még nem okozott csalódást. A demó hiánytalanul tartalmazza a *THP3* első pályáját, amelyben egy vasműben hajtunk végre mindenféle mutatványt, a környéken rohangáló mérnökök őszinte bánatára. Számos feladattal és kihívással kell megbirkózni. A pályán egy elrejtett gördeszkát is találunk néhány elszórt extra mellett, amelyek feljavítják a képességeinket és a pontszámunkat is felnyomják. A demóban helyet kapott egy alaposan kidolgozott tanítórész, amelyben Tony Hawk vezet végig a töménytelen mozdulaton és trükkön. Miután mindent elsajátítottunk ismét kipróbálhatjuk a Free Skate játékmódot, amelyben korlátlan idő áll a rendelkezésünkre, és annyi észveszejtő magasságban végrehajtott lélegzetelállítóan bonyolult trükköt mutathatunk be, amennyit csak akarunk. Ha ez az első kirándulásod Tony világában a tutorial nélkül nem jutsz messzire. Ha viszont már veterán játékos vagy elmerülhetsz a gyalogosok okozta élvezetben, akikkel kegyetlenül elbánhatsz gördeszkás ámokfutásod során. **PCF**



A tanítórész sokat segít, de még így sem ússzuk meg a borzalmas csonttörésekket.



Könnyen végrehajthatunk csodás mozdulatokat anélkül is, hogy pontosan tudnánk mit csinálunk.



Ez a fickó már elmúlt harminc. Hinnétek?

↘ ARCADE AUTÓVERSENY

THE ITALIAN JOB

Csak az ajtót kellene letörni! Első osztályú Minis autóversenyzés.

Sci
www.sci.co.uk
Minimum: PII-400, 64Mb, 3D kártya

Nem semmi – alig negyven évet kellett várni arra, hogy minden idők egyik legjobb angol filmjéből számítógépes játék készüljön. A brit filmművészet iránti lelkesedést félretéve is tény, hogy a *The Italian Job* rendkívül népszerű volt, és a forró vérű sofőrök mindig is arra vágytak, hogy Minikben száguldozhassanak a zsúfolt városi utcákon. Eljött az alkalom – a demó első részében az egyik Challenge küldetést próbálhatjuk ki, amelyben három körön át kell rámpákon ugrálni a Minivel. Ha lezuhanunk, kifutunk az időből vagy túlságosan összetörjük a kocsit vége a menetnek. Miután végeztünk (ami csak a sokadik próbálkozásra fog sikerülni, higgyétek el) megismerkedhetünk a *The Italian Job* egy fő pályájával – Charlie Croker legújabb csapatának reménybeli tagjaként számot kell adnunk vezetői képességeinkről. A Minit most nélkülöznünk kell, helyette viszont kapunk egy meglehetősen vonzó sportkocsit, amellyel egy flancos Bentleyt és a Bentleyt vezető hasonlóan flancos Dave nevű fickót kell követni London hitelesen újraalkotott utcáin annak bizonyítására, hogy tökéletesen irányítjuk a fémkasznikat. **PCF**



Szűk mellékutcákban hatalmas kocsikkal – az élet tényleg szép.



A Mini nagyszerű. Főleg, ha nagy sebességgel száguldunk.

↘ TAKTIKAI LÖVÖLDÖZŐS

THE SUM OF ALL FEARS

A Tom Clancy regényéből készült film az idei nyár egyik legizgalmasabb alkotásának ígérkezik.

Ubi Soft
http://sumofallfears.ubi.com
Minimum: PII-450, 64Mb, 16Mb 3D kártya

Clancy úr igencsak kitett magáért – a könyvei bestsellerek, ráadásul számos sikeres film készült belőlük, a *Rainbow Six* és a *Ghost Recon* sorozatok pedig komoly népszerűségre tettek szert a PC-s közösség tagjainak körében. A *The Sum of All Fears* mindezek törvénytelen gyermekének tűnik, viszont ettől még sugárzóbb a szépsége. A *Rainbow Six* játékmenetét a *Ghost Recon* enginejével kombinálja, a történetet nagy vonalakban a filmre építi, a hangulat kedvéért pedig merít a regényekből.

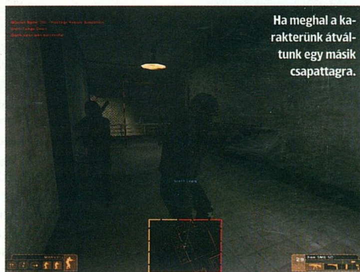
A demóban a teljes verzió egy pályája szerepel (a helyszín egy fenyegetően elhagyatott börtön), amelyet háromféleképpen játszhatunk végig. Választhatjuk a közvetlen tűzharcot – „az nyer, aki mindenki mást kinyír" alapon – vagy a némileg cizelláltabb küldetést. Ebben először ki kell iktatni egy osztagnyi őrt, aztán hatástalanítani kell egy bombát, ki kell szabadítani néhány túszt és el kell jutni a kivonási pontra, úgy, hogy a feladat végrehajtásában mindössze három katona van a segítségünkre. Egyáltalán nem könnyű, és a vad lövöldözéssel összekötött rohangálással sehova sem jutunk. A lopakodás kötelező, mindenképpen lőni kell mielőtt észrevesznek, és nem szabad túl hosszú ideig nyílt terepen maradni. Mindez még fontosabb, ha a harmadik lehetőséget, a Magányos Farkast választjuk. Ebben a változatban egyedül vagyunk, így aztán egyetlen elhibázott összecsapás is végzetes lehet. Ha mindez nem elég a pályát akár multiplayerben is kipróbálhatjuk a neten vagy LAN-on. **PCF**



Az ellenfelek nincsenek sokan és általában sötét sarkokban ólálkodva várják, hogy meglephessenek minket.



Mi jelezhetné néhány véres holtestnél szebben azt, hogy már jártunk valahol?



Ha meghal a karakterünk átváltunk egy másik csapattagra.

>>EZ MÉG MIND SEMMI...

Íme néhány a kedvenc cuccaink közül, amelyeket felpakoltunk a lemezmellékletre.



The I of the Dragon

Ebben a játékban, furcsa módon, de lehet, hogy sokak örömére végre a mindenki által kedvelt rossz oldalon tévelygő sárkány a főszereplő. Az ő irányítását vehetjük a kezünkbe. Repülhetünk jobbra-balra, sőt még tűzcsóvát is fújhatunk a gaz ellenre.



E3 hírek

Az augusztusi játékgalériában az idei E3 összes PC-s képernyőfotója megtalálható. Itt a lehetőség arra, hogy szemügyre vegyétek azokat a játékokat, amelyek 2003-ban illetve az azt követő időszakban jelennek meg – a PC-s játékipar most ígéretesnek tűnik.



Irány a mozi

A DVD-re felpakoltuk az összes játékbemutató filmet, amire csak rá tudtuk tenni gyanús tisztaságú kezünket az E3-on. A képek sem rosszak, az ember étvágyát azonban igazából az csigázza fel, amikor élő és mozgó valóságában lát egy-egy új játékot.

↘UPGRADE

FIREGRAPHIC XP 3.5

Most mindössze kb. 7 000 Ft-ért frissíthetsz a *Firegraphic* legújabb verziójára, kb. 4 000 Ft-ot megtakarítva a kb. 11 000 Ft-os teljes árból – vigyázat: az akció 2002. szeptember 30-ig tart. A *Firegraphic* 3.5 újdonságai közé tartozik a digitális fényképezőgépek és egyéb TWAIN eszközök támogatása, a kibővített fájltámogatás, újabb képszerkesztő eszközök megjelenése a jobb egérgombbal előhozható menüben, jobb együttműködés a már meglévő képszerkesztő alkalmazásokkal és sok egyéb plusz – mindez azt jelenti, hogy sohasem volt még ennyire egyszerű rendben tartani a képeinket, bármennyit is használunk nap mint nap. Az újdonságok teljes listája megtalálható a **www.firegraphic.com** webcímen. Az azonnali frissítéshez látogasd meg a **www.firegraphic.com/order/pc_format** linket.

↘KÉPNÉZEGETŐ

FIREGRAPHIC XP 3

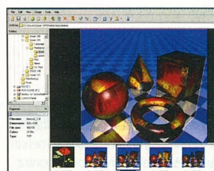
Tartsd rendben a képeidet villámgyors böngészőprogramunkkal.

Firegraphic
www.firegraphic.com
Minimum: Pentium, 32Mb, Windows
Korlátozás: Teljes verzió, az értéke kb. 10 000 Ft
Sorozatszám: 108168M6

Imádjuk az internetet. Bármit is keresünk, felkapcsolódás után pár perccel biztosan megtaláljuk – főleg ha képekről van szó. Ez viszont könnyen oda vezethet, hogy a merevlemez megtelik különböző helyekről összeszedett fotóktól duzzadó mappákkal. Ha ilyenkor egy bizonyos képre van szükség, fárasztó lehet az összes könyvtárat átkutatni. Képzeld magad elé az Explorer-t, lényegesen feljavított képnézegető funkcióval, és nagyjából meg is van mit tud a *Firegraphic*. Egyetlen gombnyomással böngészhetjük végig a mappákat, viszont régi fájlok helyett fotók után folyik a vadászat. A megtalált példányok thumbnailként jelennek meg a képernyő alján – ha rájuk kattintunk teljes nagyságban nyílnak meg az előnézeti ablakban, miközben az adataik a bal alsó sarokban jelennek meg. Ennél a pontnál apróbb szerkesztések elvégzésére is lehetőségünk nyílik – elforgatás, fekete-fehérré alakítás, átméretezés – anélkül, hogy be kellene tölteni valamelyik teljes grafikai csomagot. Ezen kívül kedvenc képeinkből a leggyakrabban használtakat kiválogatva elkészíthetjük saját gyűjteményeinket és sorozatainkat. A program a következő formátumokat támogatja: JPEG, BMP, GIF, TIF, WMF, EMF és az egyre népszerűbb PNG – a *Firegraphic* első indításakor beállítható, hogy a képek alapértelmezetten ebben az alkalmazásban nyíljanak meg.
PCF



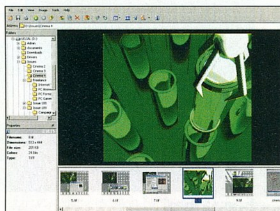
Gyorsabb, mint egy villámsebes szürrealisztikus lövedék valamelyik sötét antiutópiában.



Böngészés felspeedelve – kábítószer nélkül.

>>HOZD TŰZBE A KÉPEKET!

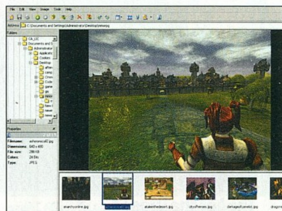
Élvezetes és nagy hasznot hajtó fájlvadászat. Na jó, csak élvezetes...



01 **Nyisd meg a programot és menj a képek könyvtárába. Az XP használóknak ismerős lesz a dolog, bár a *Firegraphic*-kal gyorsabban váltogathatunk a mappák között, mivel nem kell egyesével végigmenni rajtuk. Kattints a képek mappájára.**



02 **A *Firegraphic* automatikusan megjeleníti az előnézeti képeket – a csoport első képe teljes méretben látható. A szerkesztéshez kattintsunk a jobb egérgombbal a kis képre, és válasszuk ki a végrehajtandó utasítást a megjelenő menüből.**



03 **Nem is lehetne egyszerűbb. A képgyűjtemény átmásolásához és átrendezéséhez mindössze az egyes fájlokat kell a helyükre dobni, hogy aztán egyetlen egérkattintással áttekinthessük őket. Maga a könnyedség.**

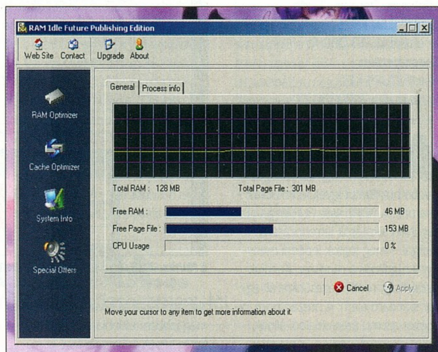
↘MEMÓRIAKEZELŐ

RAM IDLE PRO 1.0

Ne hagyd, hogy a PC elfelejtse a dolgát vagy kifogyjon a RAM-ból – vesd be hatékony memóriakezelő programunkat!

TweakNow
www.tweaknow.com
Minimum: Windows
Korlátozás: Nincs, teljes verzió

A Windows időnként hajlamos a pazarlásra – egy olyan kisgyerekhez hasonlóan, aki kikövetel magának egy nagy halom édességet, hogy aztán a felét a kanapén hagyja, a jelek szerint bármennyi memóriát rakunk alá, neki sohasem elég. A *RAM Idle* ezt a helyzetet képes optimalizálni: megelőzi a váratlan lassulásokat, stabilan tartja a rendszert, felgyorsítja a folyamatokat és egy csomó egyéb technikai beállítás elvégzésére is lehetőséget nyújt. Az első modul a RAM Optimizer, amellyel megadhatjuk a rendelkezésre álló memória minimális mennyiségét – túllépés esetén a *RAM Idle* beavatkozik és megakadályozza a felesleges használatot. Ezen kívül elhelyez egy ikont a Tálcán, amely pontosan mutatja a még rendelkezésre álló mennyiséget, és azt, hogy a jelenleg futó programok mennyire terhelik le a CPU-t. A Disk Cache Optimizer ugyanezt a feladatot végzi el a merevlemezes gyorsítótáron: gondoskodik arról, hogy a kulcsfájlok a fizikai RAM-ban maradjanak és ne kerüljenek ki a virtuális memóriába, miközben a hatékonyabb működés érdekében magát a cache-t is optimalizálja. Ha nem vagy igazán tisztában a dolgok működésével a harmadik panel – a System Info – siet a segítségedre: folyamatosan ellát aktuális, állandóan frissülő adatokkal és jó néhány beállítási lehetőséget is kínál, miközben prioritást adhatsz vele a programoknak a gyorsabb futás érdekében. A *RAM Idle* csak az egyik része a teljes – és rendkívül sok területet lefedő – *Customizer XP* csomagnak, amely a **www.tweaknow.com** címen érhető el. **PCF**



Ne légy félénk – a *RAM Idle* segítségével pillanatok alatt hozzáférhetsz a PC legféltettebb titkaihoz.

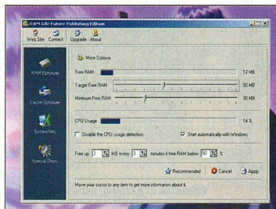
↘UPGRADE

RAM IDLE PRO 2.0

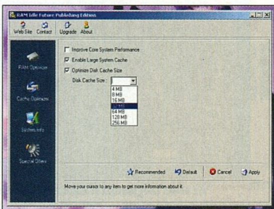
A *RAM Idle Pro* legújabb verziója számos új lehetőséggel segít abban, hogy még jobban ellenőrzésünk alatt tarthassuk a PC-t. A lemezre felkerült változat opciói mellett parancsikonokat készíthetünk az alkalmazásokhoz, automatikusan beállítva azt, hogy a rendszer az engedélyezett erőforrásokon felül mást ne használjon. A Startup vezérlő segítségével a PC-t egyetlen gombnyomással használatra kész állapotba hozhatjuk, vagyis nem kell a naponta használt programok állítgatásával törődni. A jó néhány díjat begyűjtő *RAM Idle Pro* 2.0-s verziója már kapható a **www.tweaknow.com** címen kb. 8 000 Ft-ért.

>>MEMÓRIAKEZELÉS

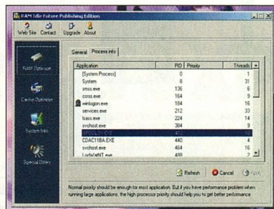
Kihagy az emlékezeted? Állítsd be a memóriát három egyszerű lépésben.



01 **Ez az alapértelmezett képernyő, amelyen egyszerű csúszkákkal határozhatjuk meg mikor és mennyire erélyesen lépjen működésbe a *RAM Idle*. Két beállítás van: mennyi RAM-ot akarunk, és mennyire lenne szükségünk.**



02 **A Cache Optimizer „állítsd be és felejtsd el" jellegű modul. A beállításokat személyesen is elvégezhetjük, a legjobban azonban valószínűleg akkor járunk, ha rákattintunk a Recommended billentyűre, és hagyjuk, hogy a *RAM Idle* tegye a dolgát.**



03 **A System Info a folyamatok nyomon követésére szolgál – gyorsan áttekinthetjük vele a számítógép aktuális állapotát. A grafikon általános tájékoztatást ad – részletesebb információkat a Process Info ablak megnyitásával kaphatunk.**

↘ PREZENTÁCIÓS CSOMAG

MULTIMEDIA BUILDER 3.0

Kápráztasd el a világot nagyszerű prezentációkkal. Egyszerű, ha tudod hogy kell csinálni.

↘UPGRADE

MULTIMEDIA BUILDER 4.8

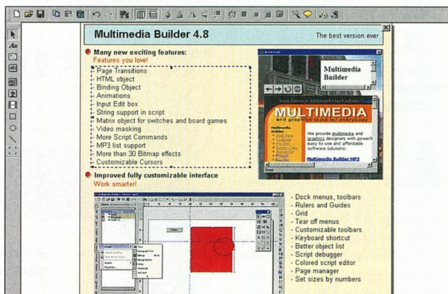
Tetszik? Várj, amíg meglátod mit tud a 4.8-as változat.

A *Multimedia Builder* legfrissebb kiadása számos újítást tartalmaz. A program most már támogatja az animációkat, az MP3 listákat, a szebb gombok kialakítására képes matricákat, sőt, még a játékokat is, ráadásul plusz 30 bitmap effektet tartalmaz, amelyek között dinamikusak is akadnak. Ugyancsak újdonságnak számítanak a lapáttűnések, valamint a továbbfejlesztett scriptnyelv és az új komponensek megjelenése – az utóbbiak skálája a HTML-től a kapcsolt objektumokig terjed. Az egy felhasználós licensz ára kb. 10 500 Ft – ez kb. 6 000 Ft-ra megy le ha tíznél több licenszet vásárolunk.

MediaChance
www.mediachance.com
Minimum: Pentium, 32Mb
Korlátozás: Teljes verzió, az értéke kb. 13 000 Ft
Sorozatszám:
Név: FUTURE NET
Sorozatszám: M793BG27

A prezentációkat nem csak az unalmas aktakukacok tudják használni – gyakorlatilag bármit bemutathatunk velük amit csak akarunk. A *Multimedia Builder* pontosan ilyen alkotások létrehozására szolgál – meg fogtok lepődni menynyire rugalmas a rendszer. Kezdjük azzal, hogy rendelkezésünkre áll egy sor standard elem. A prezentációk bizonyos számú üres oldalból állnak, amelyeken szövegeket, képeket, videobejátszásokat és hasonlókat helyezhetünk el.

Mélyebbre ásva kiderül, hogy rengeteg további lehetőség áll a rendelkezésünkre. Az objektumok korlátozás nélkül scriptelhetők, a skála a lapok közötti váltástól számítások végzésén keresztül időzítések elhelyezéséig és a lapon megjelenő objektumok szerkesztéséig terjed. Felső és alsó mesteroldal is van és a dolgokat még jobban feldobja az, hogy fekete-fehér képek importálásával testre szabhatjuk a programablak formáját. A fejlett szolgáltatások közé tartozik az alfa-transzparencia, az objektumok ragyogóvá vagy tűzhatásúvá tétele és az árnyékok hozzáadása. Az ehhez hasonló hasznos eszközökkel rövid idő alatt professzionálisnak ható prezentációkat készíthetünk anélkül, hogy el kellene merülnünk a bonyolult programozásban. **PCF**



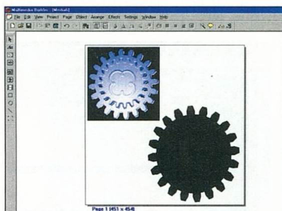
A *Multimedia Builder 3.0* sokoldalú és felhasználóbarát prezentációkészítő program.



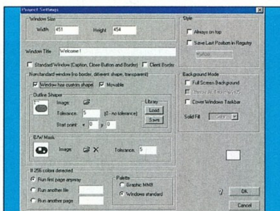
A prezentáció teszteléséhez nyomd meg az [F5]-öt. Ettől mindenki el fog ájulni.

>>PREZENTÁLD MAGAD

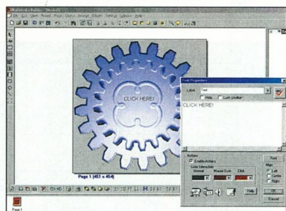
Ne tartsd meg magadnak a dolgokat – hozd őket a világ tudomására egy prezentáció formájában.



01 **Először is szabadulj meg az unalmas téglalap alakú ablakoktól. Egy egyszerű ábrát készítettünk háttrének a *Cinema 4D* segítségével; a háttér maga a kivágott forma lesz. A háttér fehér része az áttetsző terület, a fekete részt ez eredeti képre kell ráilleszteni. Pontosan vágjuk ki, másként csúnyák lesznek az egymást nem fedő vonalak.**



02 **Az ablak megváltoztatásához nyissuk meg a Select Project/General Settings-t. Távolítsuk el a pipát a Standard Window mellől és jelöljük ki a Window Has Custom Shape-et. Válasszuk ki a B/W Mask melletti mappát és töltsük be a háttérképünket. Kattintsunk az OK-ra. Az áttetsző terület szürke; amit ide rakunk később láthatatlan lesz.**



03 **Válasszuk ki a szöveg eszközt és kattintsunk a képernyőre. Írjuk be a „click here" kifejezést a szövegdobozba és válasszuk ki az Enable Actions-t. Az első gombbal megjeleníthetjük a szöveghez kapcsolható eseményeket – válasszuk az Exit-et. A program mostantól fogva bezáródik amikor a felhasználó a szövegre klikkel. Csodás.**

↘ KAPCSOLATNYILVÁNTARTÓ SZOFTVER

TCM4000: WORKFLOW MODULE

Oszlasd el a gondokat ajándék szoftverünk digitális iratszekrényével.

Apt Projects Ltd
www.aptprojects.com
Minimum: Pentium, 32Mb, Windows
Korlátozás: Nincs, teljes verzió, az értéke kb. 236 000 Ft
Sorozatszám:
Kattints a lemezen található linkre

TCM kollekciónk utolsó darabja, a *TCM Workflow* – egyéb funkciói mellett – állandóan rendelkezésre álló irattárként funkcionál. Tegyük fel, hogy kisvállalkozó vagy – a *TCM Workflow* segítségével nem csak az üzleti partnerek adatait és egyéb információt tarthatod nyilván, de részletes adatbázist is felépíthetsz az egyes személyekkel folytatott levélváltásokból, telefonbeszélgetésekből stb., amelynek segítségével hatékonyan birkózhatsz meg bármilyen szituációval. Valami olyasmire vagy kíváncsi, aminek otthon is hasznát veheted? Nos, miért ne tárolnád a *TCM*-ben a számlákat, megszabadulva a szamárfüles fecniktől, vagy miért ne rendeznéd vele a gyűjteményed – álljon bár mamutagyakból vagy különleges bogáncsfajtákból? A várakozási idő elütésére még egy kis tologatós puzzlet is kapunk. Mivel a *TCM Workflow* meglehetősen sokrétű csomag, valószínűleg nem meglepő, hogy eltart egy ideig megtanulni a kezelését. Ennek megkönnyítésére szolgál az opcionálisan telepíthető minta-adatbázis, amely egy sor BBC-s tematikájú levéllel bombázza meg az embert. A *TCM Workflow*-t kötelező regisztráció után vehetjük használatba. Erre a telepítés befejezése után kerül sor, amikor a program automatikusan elvisz egy szokásos, űrlapokkal teli weboldalhoz – fontos tehát, hogy installálás közben fent legyünk a neten. **PCF**

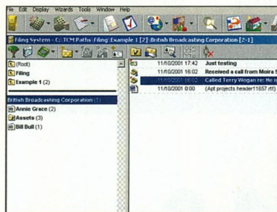
↘UPGRADE

3 FELHASZNÁLÓS VERZIÓ

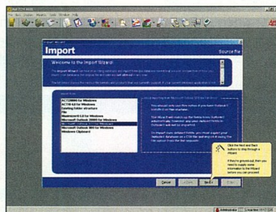
Most kb. 280 000 Ft-os kedvezménnyel, mindösszesze kb. 140 000 Ft-ért vásárolhatsz három felhasználós licencet a *TCM4000*-hez (a jelenleg licenc egy felhasználóra szól). Ezt még a McDonald's is McGondolandónak nevezné. Ezen kívül frissítés esetén egy hónapos ingyenes hostolást is kapsz, és később sem kell havi kb. 14 000 Ft-nál többet fizetni a dologért. A részletekért hívd a TCM-et a 00-44-1427-875103-en.

>>MENJEN A MUNKA...

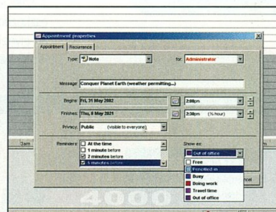
Szervezd meg az életed a *Total Contact Management*-tel.



01 Kezd a munkát a minta-adatbázis megismerésével. Ennél a pontnál az irattárolási rendszer a legfontosabb, tehát mindenképpen állítsd be a saját igényeid szerint mielőtt információkat importálnál.



02 Az Import Varázsló segítségével más workflow programokból is átvehetünk adatokat. A többi varázslóval jelentéseket készíthetünk, képeket szkennelhetünk, vagy körleveleket írhatunk.



03 Ha gondjaid vannak a rendszerrel számos help fájl áll a rendelkezésedre. A *TCM* rejtett tulajdonságai azonban gyorsan kiismerhetőek, és onnantól kezdve könnyen tervezhetőek a tennivalók.

↘ FINOMHANGOLÓ ALKALMAZÁS

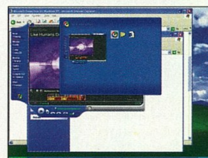
MICROSOFT POWERTOYS XP

Tíz nagyszerű módszer a PC működésének felpörgetésére.

Microsoft www.microsoft.com
Minimum: Windows XP
Korlátozás: Nincs, teljes verzió

Bármennyire elfoglaltak a Windows XP-t programozó csapat tagjai, időnként azért lazítanak egy kicsit. Viszont ők ilyenkor nem bulizni mennek – inkább még nagyszerűbb programokat készítenek. A Microsoft *PowerToys* sorozata tökéletesen mutatja mi mindenre képesek. Okosan megtervezett eszközöket bocsátanak a rendelkezésünkre, amelyekkel felpörgethetjük a Win XP-t.

A *PowerToys*-t egyszerűen csak fel kell telepíteni, ha azonban valamelyiknek a régebbi verzióját használjuk, az új változat felrakása előtt el kell távolítani. Némelyik eszköz alkalmazásként épül be a Start menübe, és vannak olyanok is, amelyek közvetlenül az XP-be integrálódnak. Bizonyos eszközök megnyitásához a jobb egérgombbal kell a Tálcára kattintani, miközben mások speciális, a jobb egérgombbal előhívható menükben jelennek meg. **PCF**



A *PowerToys XP* tíz hasznos és ötletes módszert kínál az XP működésének felpörgetésére.

↘LEMEZKARBANTARTÁS

SAFECLEAN UTILITIES 2.0

Sohasem késő fényesre sikálni a PC-t.

↘UPGRADE

SAFECLEAN UTILITIES 3.02

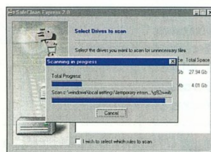
A *SafeClean* legújabb változata számos ponton mutat jelentős változásokat, az új keresőmotor miatt pedig jóval gyorsabbá is vált. A legfrissebb kiadás ezen kívül beépül a Windows Intézőbe, tehát ha a jobb egérgombbal klikkelünk valamelyik mappára azonnal elkezdhetjük a benne levő fájlok átvizsgálását és megtisztítását. A *SafeClean Utilities* 3.02 kb. 4 000 Ft-ba kerül – további információk a **www.ministars.com/safeclean/en/register.asp** weboldalon.

MiniStars
www.ministars.com
Minimum: Windows 9x/ME/2000/XP
Korlátozás: Teljes verzió, az értéke kb. 4 000 Ft

A PC merevlemeze általában tele van szeméttel. Az operációs rendszer és az alkalmazások fájljai mellett jó néhány használaton kívüli vacak is található rajta, például ideiglenes állományok, amelyeket valamelyik program létrehozott de aztán nem törölt, vagy uninstall folyamatokból hátramaradt fájlok és könyvtárak. A *SafeClean Utilities* az ilyen típusú hulladék felkutatására és eltávolítására alkalmas, miközben a törlés okozta esetleges káros következményektől is megóvja a gépünket. A *SafeClean* valójában egy három eszközből álló programcsomag, amelynek részeit egy közös kezelőfelületről érhetjük el. A Track Remover a Windows log fájljait és a böngészőbe beépülő cookie-kat tünteti el, lenyomozhatatlanná téve a PC-n korábban folytatott tevékenységünket, miközben a DiskInfo Pro egy térképen jeleníti meg a winchester tartalmát, amelyről leolvashatjuk, hogy melyik mappák foglalják a legtöbb helyet – a *SafeClean Utilities* lelke azonban a SafeClean Express. Olyan fájlokat keres, amelyekre nincs szükség a gép működéséhez. A törölt fájlokról automatikus biztonsági mentést készíthetünk. Mivel a SafeClean Express kizárólag ideiglenes állományok után kutat, a törlés elméletileg nem vezethet rendszerösszeomláshoz vagy kompatibilitási problémákhoz, ha azonban mégis ez történik kényelmesen, a program kezelőfelületéről állíthatjuk vissza az eltávolított állományokat. **PCF**



A három eszközhöz a Start/Programok útvonalon, vagy az Asztalról elindítható kezelőfelületről férhetünk hozzá.



Jelöld ki az eltávolítandó fájlokat és készíts róluk biztonsági másolatot – vagy töröld le őket azonnal.

↘UPGRADE

WINTOOLS 4.0 PRO

A *WinTools 4.0* professzionális változata számos újdonságot tartalmaz a folyamatokra lebontott CPU használatot mutató grafikonoktól az előre beállított rendszerkonfigurációkig és a beépített scriptnyelvig. 24 órára visszamenőleg vizsgálhatjuk át a CPU- és memóriateljesítmény statisztikákat, amelyek alapján elháríthatjuk a memória elszivárgást és az egyéb problémákat, leállíthatjuk a nem kívánatos folyamatokat és rendet tehetünk a programösszeomlások után. A *WinTools 4.0 Pro* mindössze kb. 6 800 Ft-ba kerül – ez kb. 2 700 Ft-es árengedményt jelent a szokásos árból. A frissítést a **www.liutilities.com/fp/** címen rendelhetjük meg.

↘PROGRAMKEZELŐ

WINTASKS 4.0

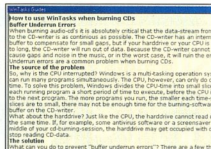
Vedd le a terhet a PC válláról ezzel az ügyes programmal.

Leading Interactive
www.liutilities.com
Minimum: 32Mb, Windows 98
Korlátozás: Nincs, teljes verzió, az értéke kb. 7 600 Ft
Sorozatszám: 7E4E4E66089F3815

Ezzel a hasznos kis alkalmazással totális uralmat gyakorolhatunk a PC folyamatai felett. Hogy mit jelent ez? Nos, lássunk egy példát: amikor töredezettségmentesítést végzünk fontos, hogy munka közben egy alkalmazás se próbáljon a lemezre írni. Bezárhatjuk az összes programot, ez azonban nem feltétlenül előzi meg a problémákat, hiszen a Windows számos alkalmazást futtat a háttérben. A *WinTasks* segítségével azonosíthatjuk, egyetlen egérkattintással leállíthatjuk, vagy a háttérbe kényszeríthetjük őket, de akár korlátlan hozzáférést is kaphatnak a PC értékes erőforrásaihoz. A *WinTasks* használata egyszerű. Egy listát kapunk az aktív folyamatokról. Ha növelni szeretnénk valamelyik program prioritását kattintsunk rá a jobb egérgombbal és válasszuk az **Increase Priority**-t – a felesleges programoknál fordítva kell eljárni. Az alkalmazások futását a **Stop Process**-szel lehet leállítani. Az opciót érdemes körültekintően használni, mivel egy fontos alkalmazás leállításával az egész rendszert működésképtelenné válhat. **PCF**



Az folyamatok prioritásának változtatásához klikkeljünk rájuk a jobb gombbal.



Útmutató segít a különböző feladatok teljesítményének optimalizálásában.

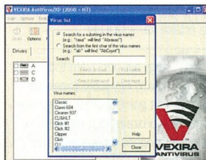
↘PC-S BIZTONSÁG

VEXIRA ANTIVIRUS PERSONAL EDITION

Tartsd távol a PC-től a nem kívánatos kórokozókat a *Vexira*-val.

Vexira
www.centralcommand.com
Minimum: PII, 32Mb
Korlátozás: Nincs, teljes verzió, az értéke kb. 14 000 Ft

A Tálcán megbújó egyszerű, ugyanakkor megbízható vírusvédelmet biztosító *Vexira Antivirus PE* szoros megfigyelés alatt tartja a PC-t vírusok és egyéb gyanús kódok után kutatva a merevlemezen és a floppyn, valamint az e-mailben érkező csatolt fájlok és letöltések között. Saját, nagy teljesítményű keresőtechnológiájával pontosan el tudja dönteni mely fájlok tartalmaznak ártalmasnak tűnő kódrészleteket – mivel csak ezeket vizsgálja meg részletesebben, jelentősen felgyorsul a vírusellenőrzés. A *Vexira* rendkívül sokféle állomány átvizsgálására képes – ezek között a tömörített, és a még meg sem nyitott csatolt fájlok is szerepelnek. Ráadásul – hogy naprakészek maradjunk és az új kórokozók ellen is sikerrel vehessük fel a harcot – 12 hónapig ingyenesen telepíthetjük a vírusadatbázis-frissítéseket az interneten át. Ha gyanúsnak találjuk valamelyik fájlt, de nem akarjuk lefuttatni a teljes víruellenőrzést használatba vehetjük a gyors „drag and drop" stílusú víruskeresőt, amellyel



A *Vexira* szinte az összes létező vírust felismeri.

irányított ellenőrzést is végezhetünk a kijelölt fájlokon, helyi meghajtókon vagy az aktív memóriában. **PCF**

↘UPGRADE

VEXIRA ANTIVIRUS 2.1

Használd ki különleges olvasói ajánlatunkat és vedd meg olcsóbban a legújabb verziót!

A *Vexira Antivirus 2.1*-es verziója minden eddiginél hatékonyabban veszi fel a harcot a vírusokkal. Az új változat automatikusan frissíti az vírusadatbázist az internetről és jóval gyorsabban ellenőrzi a merevlemezt. A *Vexira Antivirus 2.1* szokásos ára kb. 13 500 Ft, a *PCFormat* olvasói azonban most kb. 5 600 Ft-os kedvezménnyel juthatnak hozzá. További információkért látogass el a **www.centralcommand.com/vex212995.html** címre.

↘UPGRADE

HOT KEYBOARD 2.0

Spórolj a *Hot Keyboard* legújabb verzióján!

Hagyd, hogy elhatalmasodjon rajtad a makró-mánia a *Hot Keyboard* legújabb verziójával! Ha már az általunk közreadott változat is megkönnyítette az életed, mindenképpen gondolkozz el a frissítésen. A *Hot Keyboard 2.0* makrózhatóvá teszi a *WinAmp*-et, támogatja az egérmozgás rögzítését, automatikusan kitölti az űrlapokat, emlékeztető funkcióval látták el és a Windows lezárását is megoldja. Ha tetszik a dolog látogass el a **www.hot-keyboard.com** weboldalra és kattints az **Upgrade** linkre. A *Hot Keyboard 2.0*-t kb. 5 600 Ft-ért veheted birtokba – ez kb. 3 000 Ft-os árengedményt jelent.

↘MAKRÓKÉSZÍTŐ

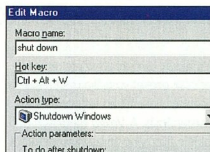
HOT KEYBOARD 1.7

Egy kattintással is elvégezhetsz bármit, amit szeretnél...

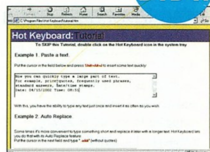
CSAK DVD-N

TB Labs
www.hot-keyboard.com
Minimum: Windows 95/98/ME/XP
Korlátozás: Teljes verzió, az értéke kb. 7 000 Ft

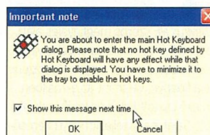
Ahogy azt bizonyára tudjátok a makró egy előre meghatározott gombnyomás- vagy egérkattintás-sorozatot indít el egyetlen billentyű megpöccintésével. A *Hot Keyboard 1.7* leegyszerűsíti a makrók elkészítését, amelyekkel felgyorsíthatjuk a sokszor ismétlődő feladatokat elvégzését és megóvhatjuk gyenge kezeinket. A makrók csak akkor működnek, ha fut a program, viszont mivel beépül az Indítópultba, konfigurálás után a Windows-zal együtt automatikusan elindul. Jó néhány előre beállított makró mellett saját makrók készítésére is lehetőséget kapunk, sőt még egy referenciakártyát is kinyomtathatunk, amely könnyedén áttekinthetővé teszi a meglévő választékot. A *Hot Keyboard 1.7* első telepítése után megnyílik a program használatát megtanító tutorial, amely példákon keresztül mutatja be milyen típusú makrókat készíthetünk és hogyan kell használni őket. Miután túl vagyunk ezen a *Hot Keyboard* elindítja a beállítás varázslót, amely segít az első néhány makró elkészítésében. Fontos, hogy a makrók csak akkor működnek, ha a programot leraktuk a Tálcára. Az Export opció segítségével most már másokkal is megoszthatjuk műveinket – a feltétel az, hogy a fogadónak is telepítenie kell a programot. **PCF**



Akár a Windows közvetlen lezárásához is létrehozhatunk egy parancsikont.



A tanítórészben próbamakrókkal gyakorolhatunk.



Nem működik amíg nyitva van a fő programablak – rakjuk le a Tálcára.

↘UPGRADE

MAGIC NOTES v3.1

A *PCF*-fel most pénzt takaríthatsz meg. Varázslatos.

Most, hogy kipróbáltad a *Magic Notes 2.7*-es verzióját miért ne kóstolnál bele a legfrissebb változatba? A fejlesztések között szerepel a Note Organizer ablak, amellyel az összes feljegyzés elérhető, a Net Send funkció, amellyel a programot futtató többi PC-re küldhetünk át feljegyzéseket, és többek között az általános gyorsbillentyűk támogatása, . Ha szimpatikusnak találod az ajánlatot mindösszsze kb. 3 200 Ft-ért tiéd lehet a program, ami 20%-os árengedményt jelent. Lásd a **www.regsoft.net/purchase.php3?productid=35279&pc=lk169** linket.

↘POST-IT PÓTLÉK

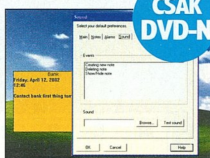
MAGIC NOTES v2.7

Dobd ki a papírt és a ceruzát, és varázsold a képernyőre a jegyzeteket!

CSAK DVD-N

Eskil Software
www.magicnotes.com
Minimum: Windows 95/98/ME/NT/XP
Korlátozás: Teljes verzió, az értéke kb. 4 000 Ft
Sorozatszám:
Név: PC FORMAT
Sorozatszám: 7860912

Az öntapadós cetlik kitűnően alkalmasak üzenetek rögzítésére, listák készítésére vagy egyszerűen csak emlékeztetőnek saját magunk számára, hogy ne felejtsük el megetetni a kutyát – viszont intenzív használatukkal gyorsan elmerülhetünk a sárga papírok tengerében. A *Magic Notes* pontosan ugyanerre a feladatra készült, a szemétképződésnek azonban gátat szab azzal, hogy a képernyőn jeleníti meg az üzeneteket. Észrevétlenül bújik meg a Tálcán, ahonnan egy másodperc alatt elindítható – csak az üzenet szövegét kell beírni. Ráadásul nem muszáj sárga cetliket használni – hat előre beállított szín közül választhatunk, ám ha akarjuk a palettán is kikeverhetjük az ideális árnyalatot. A *Magic Notes* az ütemező programokhoz hasonlóan viselkedik – feljegyzést készíthetünk például egy találkozóról, és beállíthatjuk, hogy adott időpontban hangjelzéssel figyelmeztessen. Akkor sem kell új alkalmazásokat megnyitni, ha valamelyik cetlin e-mail cím vagy URL szerepel. Jelöljük ki egyszerűen a web- vagy levelezési címet, kattintsunk rá a jobb egérgombbal és válasszuk az **Open URL** opciót – azonnal elindul a levelező- vagy a böngészőprogram. A feljegyzéseket bármikor elküldhetjük a barátainknak – a feljegyzés címe ilyenkor automatikusan megjelenik az új üzenet tárgysorában. **PCF**



Beállíthatjuk azt is, hogy gép hanghatással jelezze új jegyzetek készítését vagy törlését.

↘ NEM TELJES A SOROZAT?

AMI A POLCRÓL HIÁNYZIK

PC Format elmúlt számai megrendelhetők egységes, 1799 Ft/db (CD) és 2299 Ft/db (DVD) áron. Postaköltséget nem számítunk fel.*

***2001./16-os számtól.**

Egészítsd ki a *PC Format* gyűjteményedet. Töltsd ki az adatlapot, és küldd el címünkre!

PCF29 2002. Július

Benne:

Égi gépek, Digitális kamerák, Hollywood a gépen...

DVD/2 CD:

Real-Draw 1.5, THE GIMP 1.2, TCM4000, GhostSurf 1.6, InDesign 2.0 CE, Visual MP3...



PCF28 2002. Június

Benne:

Alaplap Szuperteszt, Egészségmegőrzés, *SW* filmtrükkök...

DVD/2 CD:

Maya, Poser 3, TCM4000, Traktor DJ, PentaZip 4.1, 2002 FIFA World Cup...



PCF27 2002. Május

Benne:

Utazásszervezés, Veszélyes játékok, 10 CD- és DVD író...

DVD/2 CD:

Music Maker 6, 3D Flash Animator, Trust-Toolbar, Virtua Tennis, UFO (DVD-n)...



PCF26 2002. Április

Benne:

10 MP3 lejátszó, Itt a GeForce4, Vírustörténelem, Saját Xbox...

DVD/2 CD:

Cinema 4D SE, FineReader 4, NotePager 32, Steganos II, Moto Racer 3, Warrior Kings...



PCF25 2002. Március

Benne:

Optikai tuning a PC-n, Autóelektronika melléklet, Hangszórók...

DVD/2 CD:

Die Hard: Nakatomi Plaza, Multiple Image Resizer, Big Ben, QuarkXpress 5 (béta)...



PCF24 2002. Február

Benne:

Törd fel az internetet, MFD Szuperteszt, Interjú Kürti Sándorral...

DVD/2 CD:

ConceptDraw, Stay Connected!, DiskSanitizer, Medal of Honor (DVD-n), Megarace 3...



itt vágd el

IGEN! MEGRENDELEM A HIÁNYZÓ SZÁMOKAT!

Név ______________________________

Irányítószám ____________ Város ______________________________

Utca/hsz. ______________________________

Telefonszám ______________________________

Megrendelem a *PC Format* magazin alábbi számait ______________________________

____

Az adatlapot az alábbi címre kérjük visszaküldeni:
United Média Lapkiadó Kft.
1106 Budapest, Fehér út 10.

A *PC Format* magazin megrendelhető még:
Telefonon: (1) 432-0299
E-mailen: pcformat@pcformat.hu
Interneten: www.pcformat.hu

←install

↘AZ E HAVI LEMEZEKEN

Játékok / Alkalmazások / Segédprogramok

A LEGJOBB TELJES VERZIÓS PROGRAMOK ÉS A LEGÚJABB JÁTÉKOK

Két CD vagy egy DVD, a lényeg ugyanaz – elképesztő mennyiségű szoftver.







CD1
ALKALMAZÁSOK



TELJES VERZIÓ
FIREGRAPHIC XP
Könnyen kezelhető képnézegető alkalmazás, editáló opciókkal.



TELJES VERZIÓ
RAM IDLE PRO
Memória és HDD cache optimalizálására való program.

Safeclean Utilities 2.0 Tisztíst ki a PC-det
Multimedia Builder 3.0
Készíts bemutatókat (prezentációkat)
Wintasks 4.0 Task menedzser
TCM 4000: Workflow Digitális irattár
Vexira Antivirus Víruspajzs
Powertoys XP Windows XP segédcsomag
Pentazip 5 Próbaverziós csomagoló program
Netscape 7 Böngészők harca
Morpheus PE Fájlmegosztás az interneten

CD2
JÁTÉKOK



EXKLUZÍV DEMÓ
THE ITALIAN JOB
Száguldozz korhű Minikkel a gyalogosok őszinte bánatára.



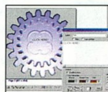
ÜSD VÁGD!
DUNGEON SIEGE
Juss el Stonebridge városába a kardod és a mágia segítségével. Ha kitartasz addig...

The Italian Job Száguldozz egy Mini-vel
Tony Hawks Pro Skater 3 A gördeszkák királya újra a pályán. Most még jobb, mint valaha.
The Sum of all Fears Tom Clancy's legújabbja
Team Factor Különleges harci csapatjáték
Industry Giant II Irányítsd a vállalatot
Galéria Az összes E3 screenshot
Patchek Játék kiegészítések
Medal of Honor Magyarítás

4.7Gb DVD

Minden, ami a 2 CD-n van, és még sok más!

→A LEGJOBB ALKALMAZÁSOK



TELJES VERZIÓ
MULTIMEDIA BUILDER 3.0
Készíts meggyőző prezentációkat.



TELJES VERZIÓ
HOT KEYBOARD
Idő- és energia-megtakarítás makrókkal.

Safeclean Utilities 2.0
Tisztíst ki a PC-det
FireGraphic XP 3 Képnézegető alkalmazás
RAM Idle Memória és vincseszter optimalizáló
Wintasks 4.0 Task menedzser
TCM 4000: Workflow Digitális irattár
Vexira Antivirus Víruspajzs
Magic Notes 2.7 Jegyzetelj a monitorodra
Powerdesk 5 Fájlkezelő alkalmazás
Szkenneléshez Szükséges Programok
Driverek

→A LEGJOBB JÁTÉKOK



FUTBALLITIS
SKY SPORTS FOOTBALL QUIZ
Focis kvízjáték.



DESZKÁZÁS
TONY HAWK'S 3
A gördeszkák királya újra a pályán.

Sven's World Callenge
Vége a VB-nek? Játszd újra és állíts mást a dobogó tetejére
Dungeon Siege Kardod és a mágia segítségével juss el Stonebridge városába
The Italian Job Száguldozz egy Mini-vel
The Sum of all Fears
Tom Clancy legújabbja
Team Factor Különleges harci csapatjáték
Divine Divinity *Diablo* szerű akciójáték
Industry Giant Irányítsd a vállalatot
Half Life Modok



A játék, a legenda és nem utolsó sorban, a sorozat.
Üdvözlet újra a Marson...



A látogatók a másik oldalról megérkeztek. Démoni teremtények egyenesen a pokol bugyraiból, áldozataik bőrébe bújva. Ördögi soraik között található egy géppók és az egyik fejlesztő nyársra tűzött feje is. Itt a világvége, vagy csak *Doom* napja?



Így kezdődött minden. Többé-kevésbé. Emlékszel még? Hát persze, hogy igen. Szeretnél még többet? Hát persze, hogy igen.

A LEMEZEN
50 EXKLUZÍV SCREENSHOT

Egyesek azt mondják, hogy a *Csillagok Háborúja* tönkretette a filmipart. Az elmélet a következő: pont akkor, amikor Hollywood szokatlan módon művészileg is értékelhető filmeket kezdett el gyártani, melyek elősegítették a társadalmi párbeszéd kialakulását – gondolunk itt az *Easy Rider*-re, a *Francia Kapcsolatra*, vagy a *Taxisofőrre* – berobbant a kétes morálokkal felfegyverzett *Csillagok Háborúja*, szombat délelőtti matinékból előlépett hőseivel, és természetesen azzal a kecsegtető reménnyel, hogy a film irdatlan nagyot fog kaszálni. Sztárváros hirtelen visszatért megszokott felületes ritmusához. A közönség többé nem volt kíváncsi a rendező finom munkája által támasztott kérdőjelekre. Csak lézersugarak surrogását, űrhajók robaját, fénykardok zümmögését és robbanások zaját akarták hallani.

Ez a gondolatmenet természetesen minden valós alapot nélkülöz. Ezzel az erővel vádolhatnánk a *Smokey és a Bandita*, vagy az *Ágyúgolyófutam* című filmek leírhatatlan népszerűségét is azzal, hogy komolyabb alkotások sikerét gátolták. Vagy éppen Tom Hanks egész életművét is, az általa újonnan feltalált teljes intellektuális vákuum miatt. Ha mindenképpen általánosításokban akarunk gondolkodni, a képletet sokkal könnyebb a számítógépes játékok világában értelmezni. A *Civilization*-hoz és az *Ultima*-hoz hasonló játékok végre kezdték kimozdítani az ipart az arcade jellegű programok sivárságából, amikor tessék, megjelenik egy lövöldözős sci-fi játék, a késő esti B-kategóriás horrorfilmek összes fegyverét és belsőségét ígérve a gyerekeknek.

Túl fiatal vagyok a halálhoz

A játékipar szerencséjére, a kasszasikerű sci-fi mögötti kreatív hatalmak egyike, mely a játék közbeni interaktivitást a nullára csökkentette – fuss, lőj, fordulj, lőj, fuss, lőj, próbálj meg átmenni a falon – még George Lucas-nál is kevésbé volt bűnbánó. „Az em-



HOL VANNAK MOST?

A *Doom* eredeti alkotógárdája szétszéledt, de változatlanul jó minőségű játékokat írnak.

JOHN CARMACK

Carmack természetesen még mindig az id-vel van. És ő a *Doom III* engine-je mögött álló zseni. Az id-vel van még Adrian Carmack, Kevin Cloud és Donna Jackson.



JOHN ROMERO

Köztudottan kilépett az id-től, hogy a dallasi Ion Storm-hoz igazoljon. Az *Anachronox* piacra dobása után a stúdió bezárt, és John továbbállt, a Monkeystone játékfejlesztője lett.

SANDY PETERSON

A *Doom I* és *II* 70 százalékának megtervezése után Sandy valami mással akart foglalkozni. Jelenleg az Enseble Studiosnak dolgozik, a Microsoft *Age of Mythology*-ján.

JAY WILBUR

Kilépett az id-től és most az Epic Games-nél dolgozik, ahol ő az egyik legnagyobb elme az *Unreal 2* és az *Unreal Tournament 2003* mögött.

AMERICAN MCGEE

A Rogue Entertainment-tel közösen dolgozott a sötét és bizarr *Alice*-on, majd a Carbon6 Entertainment-hez állt tovább, hogy Dave Taylor-ral dolgozhasson együtt.

bereknek csupán szórakozást nyújtunk. Ezt művészetnek csak azok az alakoskodók hívják, akik meg akarnak vastagodni a mi iparunkból" – jelentette ki a tavalyi Játékfejlesztők Konferenciáján John Carmack, a program atyja. Mondta ezt nem sokkal azután, hogy felfedte a világ előtt: a *Quake* sorozat kétévenkénti felújítása után, melyet csak a *Return to Castle of Wolfenstein* hirtelen megjelenése színesített, az id újraéleszti a *Doom*-ot. Akkor kicsit furcsa volt a kijelentés, hogy a *Doom III* összességében más játék lesz, mint kirobbanó sikerű elődei.

Visszatekintve a *Doom* a maga nemében formabontó volt. Az id Software fogta az egyik korábbi, gyors-iramú, első személyben játszódó akció-játékát, a *Wolfenstein 3D*-t, és finomított a grafikáján és az intenzitásán is. Tudva, hogy a világ a „körbe-körbe rohangálok és leméri zárolok mindent, ami mozog" vágyától sújtott, az id kiadta a *Doom II*-t, tovább göngyölve a történetet és kiegészítve a játékot egy multiplayer üzemmóddal – amely gyorsan a legkiélezettebb, legkielégítőbb formája lett a haverokkal történő játéknak, és amely még mindig félelmet kelt a világ jó néhány szülőjében. És most, udvariaskodás nélkül – a fenébe az amerikai szenátorok feleségeivel – itt a *Doom III*, amely sokkal összetettebb, intellektuálisabb jellegű kihívás. Bár az alapkoncepció – járkálj körbe, és lődd a szörnyeket – megmaradt, az id most egy terrorral töltött duplacsövű sörétes puskával támad az érzelmeinkre.

Marty Stratton, az id üzletstratégiai vezetője a következőképpen nyilatkozott a *PCF*-nek: „Egyértelműen jobban figyeltünk arra, hogy a játékost helyzetekbe hozzuk. A játék már nem a gyors akcióról és 30 egyszerre támadó ellenségről szól, mint anno a *Doom*, de nem is a *Quake III*-hoz hasonló arcade jellegű a játékmenet. Leginkább egy kétségbeesett, ijesztő, megkapó hangulatot akartunk kifejleszteni, mely a játékost mentálisan és fizikailag is utazásra hívja." Maga Carmack azt mondja, hogy a fő változást a technológiai előrelépés irányítja: „Ahogy egyre inkább valószerű világokat építesz, kénytelen vagy a játék szuperhős érzésű jellemzőit jobban a háttérbe szorítani. Még mindig hiszem, hogy egy jó játék épülhet valótlan akcióelemek köré, de a *Doom III* nem erről szól." Magyarán rengeteg élethelyzettel, és a drámai hatás kedvéért ügyesen elhelyezett szörnyekkel találkozhatunk, melynek hála a játék sokkal filmszerűbb, mint a *Doom* valaha volt. Az új démonokat és küldetéseket rövid játék-közbeni átvezető képsorok mutatják be, és egy különösen feszült pillanatban az előtted magasodó falon megjelenő árnyék egy mögötted álló 5 méter magas halállovagra hívja fel a figyelmedet.

Hé, csak ne olyan keményen!

A döntés nagy része technikai kérdéseken múlik – egész egyszerűen lehetetlen lények hordáit képernyőre vinni, mikor a szörnyek olyan részletesen kidolgozottak és ugyanakkor magukban hordozzák a *Doom III* világának hangulatát. A program grafikus motorja persze bármennyi szörnyet képes egyszerre kezelni – csak a PC-ink túl lassúak. Ha az igazi rajongók az eredeti játék egy még hitelesebb változatát akarják kipróbálni, csak rajtuk múlik, mivel az id az egész programszerkesztőt piacra kívánja dobni



A karakterek az eredeti *Doom* teremtményeire hasonlítanak. Nézd például ezt az Elveszett Lelket.



Ha bírod idegekkel, nem kizárt, hogy te magad is zombivá válsz majd a folyamatos játéktól.


Annak ellenére, hogy a zombik ilyen jó testfelépítésűek, Carmack teremtményei tényleg darabokra tudnak esni.



a játékkal együtt, tehát a felhasználók saját pályákat csinálhatnak. „Ezelőtt 10 pokolfattyat tudtam besűríteni egy szobába gond nélkül," – árulta el nekünk Fred Nilsson, tervező – „De kit tudja? Pár éven belül 13GHz-s gépek lesznek kint GeForce 8-al, és az már bármint elbír."

Ha az imitáció a hízelgés legőszintébb formája, akkor a *Doom III* két éve megjelent előzetese óta hangsúlyozottabbá vált árnyékjátékok, Ridley Scott stílusú ventillátorok és villódzó fények jelenléte egyértelműen a fejlesztők Carmack iránt érzett tiszteletét fejezik ki. És ez megérdemelt tisztelet. Mondjuk ki nyíltan: a *Doom III* egész elképesztő. Eddig még nem készült, vagy nem áll fejlesztés alatt olyan játék, ami ilyen jól néz ki. És ennek a valószerűségnek az az oka, hogy a játékot a való életben is igaz elvek irányítják. A múltban a korlátozott erőforrásokból dolgozó programozók rá voltak kényszerítve, hogy csaljanak a speciális effektekkel, és ismételt helyeken feltűnő modellekre alkalmazzák őket. Az id most „nem sajnálta a technológiát a világításhoz és az árnyékoláshoz és egységesítette azt, ezáltal a já-

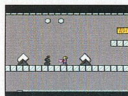
>>Mondjuk ki nyíltan: a *Doom III* egész elképesztő. Eddig még nem készült, vagy nem áll fejlesztés alatt olyan játék, ami ilyen jól néz ki.




A hús tálalásra kész...

MIT TETT AZ ID, ÉS MI KÖVETKEZETT AZUTÁN?

Gondolj bele, ha most a *Dangerous Dave*-vel vagy a *Haunted Mansion VI*-vel kéne játszanunk.



1990
Commander Keen: Marooned on Mars
Az egész egy platformjátékkal kezdődött, melynek egy nyolc éves kölök volt a főhőse.



1991
Commander Keen 2-6
Ugyanekkor: *Dangerous Dave, and the Haunted Manson, Rescue Rover, Datacomb 3D* és *Hovertank 3.*



1992
Wolfenstein 3D
A II. Világháborús lövöldözős játék izgalmat és sebességet hozott az első személyben játszódó programokba.



1993
Doom
Kétségtelen, hogy a *Doom* a másvilági szörnyeivel, és Dante utalásaival jobb játék volt, mint a *Wolfenstein 3D.*



1994
Doom II
Újabb epizódok a pokol urai elleni háborúban, és a pazar multiplayer játékmód bemutatkozása.



1996
Quake
Igazi 3D-s programszerkesztővel, csodálatos fényjátékkal. Kár, hogy a tervezők annyira vonzódtak a barna színhez.



1997
Quake II
Egy feszített tempójú játék, ami ismét feljebb tette a grafikai mércét. Azonban vannak akik megmaradtak a *Quake*-nél.



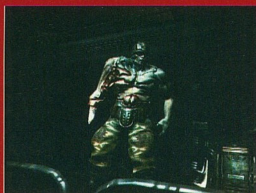
1997
Quake III Arena
Igazi multiplayer csemege. Gyönyörű és hihetetlen gyors, a *Quake* társadalmat alapjaiban átalakította.



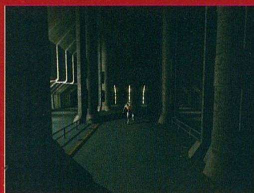
2001
Return to Castle Wolfenstein
A *Wolf 3D* utódát Gray Metter követte el, aki a *Quake II* kiegészítő csomagok veteránja.

AZ ÍTÉLET NAPJA FILMEN

Az E3 alkalmából exkluzív *Doom III* előzetest mutattak be – a következőkben legnagyobb megelégedésedre a csúcspontokat emeljük ki.



Lehet, hogy egy kicsit Gólem-szerű, de a félig fém, félig hús téma mindig bejön. Ezen felül karja helyett ostora van, ami egész egyszerűen briliáns megoldás.



A *Doom* favágó balekjai helyett az impek ebben a játékban fénysebességgel mozognak, és ha neked ütköznek, duplán látsz egy ideig mindent.



Ez a szörnyi túlságosan árnyékban van ahhoz, hogy fel lehessen ismerni, de meglehetősen ijesztő elnézni, ahogy végigtrappol a folyosón, miközben tüzet hány.



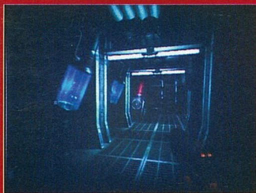
Még várnunk kell, hogy meglássuk, ez a démon milyen sebzésre képes. Elég horrorisztikus ahogy egyenesen a kamerába vicsorog és nyáladzik.



A *Doom III* árnyékolásának mintha a legfőbb célja az lett volna, hogy lásd ahogyan a szörny lassan, de biztosan üldöz téged...



...és amikor egész közel van, rájöjj, hogy miért nem sietett támadni. Tökéletesen tisztában van vele, hogy fölényben van – itt csak a futás segít.



Bizonyos pályák meglepően *Quake*-szerűek a maguk sci-fi hangulatában. A neon világítású fémfolyosók csak fokozzák a feszültséget.



Eddig a *Doom III* újdonsült rózsaszín démonai bátorították el bennünket a leginkább. Sokkal gyorsabban mozognak, mint azt gondolnánk.



A véres fürdőszobai jelenet egész megrázó. Egy sarokba hátrálsz, miközben egy pokolkutya démon kitépi és megrágja egy hulla beleit.



Újabb bizonyítékok a csodálatos engine működésére – mint a teremtmények animációi, az árnyékok és a fények is hihetetlenül életszerűek.



Hosszú volt az út az eredeti Doom bitmap hátteréitől idáig. A helyszínek óriásiak, megkapóak és valóságszerűek.



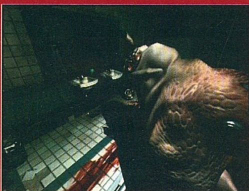
A fényeffektek ebben a tüzes hangulatú képsorban a legjobbak, teljesen filmszerű, ahogy a lángok felemésztik az üvöltő démont.

KIBELEZVE!

Ne nézz ide – van valami a fürdőszobában!



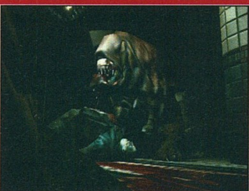
01 Ahogy meglehetősen botor módon a folyosón végignyúló vércsíkot követed, ebbe a szörnyű látványba botlasz...



02 A kiborg kutya részletei teljesen kidolgozottak – de inkább arra figyelj, ahogy ördögi módon az égre emeli tekintetét.



03 Nem elég neki, hogy egyszerűen kivégzi áldozatát, hamar ráébredsz, hogy a kutya áldozata beleiből lakomázik. Undorító.



04 Belsőségek lógnak vértől csepegő szájából, majd lassan feléd fordul és egyenesen a szemedbe néz. Telepakoltad a gatyád?

tékban minden megfelelően van megvilágítva és árnyékolva" – magyarázta az id egyik programozója, Robert Duffy.

A múlt hónapban az E3-on tartott bemutató alkalmával erről kicsit megváltozott a véleményünk, de Fred Nillson tervező megsúgta, hogy a program motorja épp, hogy csak dolgozgat, valójában sokkal többre képes a látottaknál. „Amit láttatok, csak a középszintű beállítás volt – messze nem a legjobb." De az életszerű környezetet igazából nem az egységesített világítás biztosítja. Minden egyes alakzat pontosan meg van tervezve, és hatnak rá a való élet fizikai törvényei – tehát nincs alternatív világ – minden, amit látsz tényleg ott van, az ide vonatkozó fizikai törvények figyelembevételével önállóan megprogramozva. Vegyük például a játék nyitó epizódját, mikor egy sátáni hang kényszerít egy kétes kinézetű tudóst, hogy nyissa ki az ajtót. Az ezt követő felfordulás – ahogy a dobozok leborulnak a polcokról, mindenhol üveg törik és a laboratórium lassan összedől – majdnem olyan hátborzongató, mint mikor süvöltő koponyák jelennek meg a képernyőn, a rendfenntartó katonák torzóira mérve halálos ütéseket.

Mivel a valószerű modellek fényjátéka igazi árnyékokat vet, a *Doom III* sötét folyosói sokkal vérfagyasztóbbak és jobban visszahozzák a bezártság érzését, mint bármelyik eddigi játék – a kültéri pályákat még nem láttuk, de van rá egy biztos fogadásunk, hogy a kinti világ hasonlóképp életszerű lesz. És persze ez sem csak a világításon múlik. A karakter modellek tényleg kiválóak: a hús olyan mint a hús, a ruha úgy néz ki mint a ruha, a csontváz-lények a newtoni erőknek engedelmeskedve botlanak meg és esnek össze, a legyőzött szerencsétlenek pedig nem csak úgy eldobják a fegyvereiket, a puskáik tényleg az ujjaik közül csúsznak ki.

>>Egy megcsonkított testű férfi fekszik egy pentagrammához szegezve, míg egy másik helyen egy kiborg sátánfajzat tépi ki egy halott munkás beleit.

Ne sajnáld a golyót tőlem

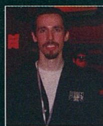
Az engine grafikai ereje hasonlóképpen hátborzongató effekteket produkál, amelyek – legyünk őszinték – helyenként már-már zavaróak. Az egyik sátáni szertartás során egy megcsonkított testű férfi fekszik egy pentagrammához szegezve, míg egy másik helyen egy kiborg sátánfajzat tépi ki egy halott munkás beleit, aki aztán szintén megtámad minket. Tényleg minden olyan realisztikus, amennyire csak kívánni lehet, de amennyiben nem szerepel a szakmai önéletrajzodban, hogy dolgoztál, mint hentes vagy temetkezési vállalkozó, akkor biztos, hogy a rosszullét fog kerülgetni. „Azt akarjuk, hogy az emberek leüljenek egy sötét szobába és néhány órányi játék után úgy álljanak fel remegve, hogy soha többet nem akarnak ezzel a programmal játszani" – viccelődött Nilsson. Ne értsük félre egymást – ez egy vérbeli horror játék, amelyet nagyon könnyű összetéveszteni a *Resident Evil* sorozattal, vagy a legújabb Playstation parával, a *Silent Hill*-lel. A Dolby 5.1 hangeffektjei még borzasztóbbá teszik a hangulatot – és az Alien-szerű környezet sok zajt okoz. Összetört bútorok és alkatrészek csikorognak, recsegek mindenhol. Ez tényleg figyelemelterelő, nem egy olyan játék, amit érdemes ké- ↘



A pokol tornácán számtalan, baljós tekintetű zombi ücsörög.

KÓDSZAVAK

Az E3-mon rendezett *Doom* bemutató után elkaptuk az id egyik grafikusát, **Fred Nilssont**, aki a szörnyek hordáját „hozza a világra".



PCF: Mennyi ideje dolgozol az id-nél?

FN: Csaknem két éve. A filmiparból nyergeltem át. Korábban mindig figyelemmel kísértem az id játékait, így amikor meghallottam, hogy animátort keresnek, egy percig sem haboztam. A *Doom* előtt a DreamWorksnek dolgoztam, például a *Shrek*-hez is számos animációt készítettem.

PCF: Milyen volt a hangulat a cégnél a játék készítése során?

FN: Kifejezetten jó volt. John már a *Quake III* befejezése után elkezdett dolgozni az új technológián, de a munka nagy részére új emberek érkeztek. Új programozok, grafikusok. Jó kis csapat.

PCF: Nem hiányzik az a potenciális ütőerő, ami a *Doom*-ot azzá teszi, ami?

FN: Azt hiszem nem. Tegnap megmutattuk a programot azoknak a srácoknak, akik az *Unreal Tournament*-en dolgoznak, őket teljesen lenyűgözte. Ők is úgy gondolják, hogy bár teljesen különbözik az eredeti *Doom*-tól, azért még mindig *Doom*. Azt hiszem jócskán megemeltük a félelem-faktort. Sokkal kevesebb lesz ugyan a szörny, de azok úgy lesznek elhelyezve, hogy megrázó élmény legyen beléjük szaladni. Persze ha akarod, telepakolhatsz egy szobát rémekkel, de a géped meg fog izzadni. Akár hozzá is kötheted a titkos ajtók kulcsait az impekhez. Minden eszközt megkapsz a programhoz, így a lehetőségeidnek csak a képzeleted szabhat határt.

PCF: Azért az engine teljesítményének csak van valami határa?

FN: Nem, mivel nagyon bonyolult új technológiáról van szó. Mindent kiszámol, a világítást, az MI-t, a dróthálók mozgását. Az engine mindezt elvégzi, míg a régi *Doom* csak sprite-okból állt.

PCF: Mit gondolsz a felhasználók elégedettek lesznek az engine-nel?

FN: Azt hiszem igen, de bele kell majd tanulniuk, ha új modelleket és textúrákat szeretnének készíteni. Némelyik szörnyünk több mint egy millió poligonból állt már a fejlesztés kezdetekor is. Azok, amiket most láttatok, úgy kétezer és ötezer közötti poligonból épülnek fel.

PCF: A szintek szerkezete mennyire emlékeztet az eredeti *Doom-ra?*

FN: Úgy akartuk megtervezni, hogy tisztelegjünk az eredeti előtt, de azért változtattunk is. A bázis sokkal kidolgozottabb lett és még a Mars felszínére is ki lehet jutni a játék során.

PCF: Kaptatok visszajelzést régi id-s arcoktól?

FN: Igen, John Romero és Tom Hall beugrott a minap, megnézték és elmondták, hogy mindig is ilyennek képzelték a *Doom* folytatását.

PCF: Ha megnyílna a pokol egyik kapuja az irodátokban, ki maradna talpon?

FN: Kétségtelen, hogy John Carmack. Mindenkit visszaküldene a pokolba.

ső este egyedül játszani. De hát a lényeg éppen ez. Marty Stratton a következőképp foglalta össze a csapat titkolt vágyát: „Annyira szörnyűre próbáltuk csinálni a játékot, amennyire csak lehetséges, és ahhoz, hogy a játékosok valóban beleéljék ebbe magukat, forgatókönyv szerint kellett haladnunk – mivel bizonyos helyzetbe akarjuk hozni a játékost, hogy utána pokolian megijeszthessük."

Míg egy elvakult fanatikusnak megbocsátható, hogy bosszankodik a játék egyik alapkoncepciójának feláldozása miatt – amely az a megelégedettség, ahogy körbe-körbe kaszálod le a pokolfajzatok egymás után érkező hullámait a tűz gomb egyszerű nyomvatartásával – még mindig van jó pár olyan dolog, amely az előző részekre emlékeztet, és ami tompítja a hiányérzetet. Kezdetnek a történet lényegében ugyanaz. „Többé-kevésbé a *Doom I*-et meséljük újra – a cselekmény szempontjából nem folytatásról, vagy egy újabb epizódról van szó, bár jó néhány dolgot másképp csináltunk" – magyarázta Stratton. Tehát 2145-ben visszatérünk az United Aerospace Corp (UAC) Marson található bázisára – és míg az intro a *Half-Life* stílusában ügyes vágóképekkel azt mutatja be, hogy munkába érkezvén azon kapod magad, hogy érdekes új technológiákat tesztelnek, vannak ismerős részek a néhai *Doom I*-ből is. Egy jó példa a bázis térképe, amely felvillan az intro során – szinte ugyanolyan mint a *Doom I*-ben, kivéve, hogy nincs rajta az ízléstelen „Itt állsz" felirat, és az egész valahogy kifinomultabb, hihetőbb adattárnak tűnik.



Nem valószínű, hogy anyukád örülne egy ilyen háziállatnak.

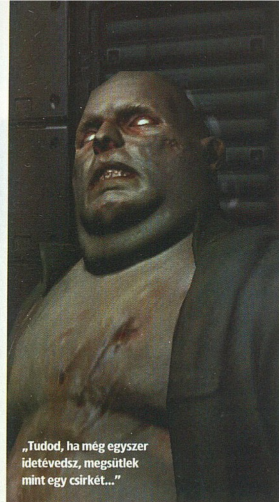
Ultra erőszak

A másik dolog a fegyver-arzenál: a sörétes puska dupla klikkre ugyanolyan izgatóan tölt újra, és találkoztunk legalább egy halál-lovaggal, aki miután szépen gyomron lőttük estében egy hatalmas géppuskát ejtett el. Carmack megerősítette, hogy a BFG is fel fog tűnni a fegyvereink között. A legtöbben az öreg gazfickók arcképcsarnokából szintén színre lépnek – noha kicsit más formában. Az impek például most már villámgyors, áramvonalas teremtmények, akik fénysebességgel mozognak a folyosókon, neked ütköznek (amely heveny agyrázkódás okozta dupla-látást eredményez), egy pillanatra megállnak, hogy azért még neked eresszenek egy tűzgolyót, mielőtt lebuknak és újra támadnak.

Arról még nincsenek pontos részletek, hogy a történet hogyan bontakozik majd ki, és az id nem árul el túl sokat, de az világos, hogy az eredeti cselekményhez képes meghatározó változások lesznek. A veterán játékíró Matt Costello, a *7th Guest* és a *11th Hour* játékok szerzője csatlakozott a csapathoz, hogy valamennyire kifinomultabb történetet kerítsen, mint a szokásos „a pokol kapui nyitva állnak, és Te vagy az egyetlen, aki be tudja őket zárni" sztorinál. Minden szín, amit láttunk a Marson játszódik, és nincs arra utalás, hogy a pokolba is lemerülsz majd, ahogy az eredetiben. A játék nagyon dicséretes megközelítése során azonban egy dolgot – a *Doom*-ra végig jellemző mosolyfakasztó humort – úgy tűnik fel kellett áldozni. A menü és az exit feliratok, a vizuális szójátékok, John Romero feje egy nyárson... „Ezen még nem sokat gondolkoztunk. Most a félelemkeltés az elsődleges célunk" – magyarázta Nilsson. Természetesen a teremtmények megjelenése többé nem igazán hajlik az irónia felé, ehelyett a tervezésüket HR Giger rémálomszerű képzeletére bízták.

Rémálom

Mostantól nem egyedüli harcosként kell bolyonganunk az elhagyatott folyosókon. Az id üzletstratégiai igazgatója, Marty Stratton elmondta, hogy a játék bizonyos pontjain az emberi népesség megmaradt képviselői a segítségedre vannak. A legtöbben természetesen démoneledelként végzik, mint az a halott tudós a fürdőszobában, akinek erőszakkal tép-


„Tudod, ha még egyszer idetévedsz, megsütlek mint egy csirkét..."

>>Egy új *Doom* játék piacra dobása is nagy esemény – különös tekintettel arra, hogy az utolsó rész óta tíz év telt el.

ték ki a gyomrát a demóban. Ennek ellenére van egy furcsa túlélő, aki segítő kezet nyújt neked, anélkül, hogy azt leharapnák. Ironikus, hogy az agyatlan zombik és társaik túlzott jelenléte azt engedni sejtetni, hogy az id által frissen létrehozott és kifinomított, elképesztően erős MI.engine nem a legmagasabb kapacitásán működik. „Nagyon előrehaladott MI rendszerünk lesz majd, valószínűleg sokkal fejlettebb, mint amire szükségünk van" – magyarázta Robert Duffy.

Todd Hollenshead, az id vezérigazgatója tömören összegzi a *Doom III*-al kapcsolatos elvárásait: „A *Doom III* megváltoztatja majd az emberek élményeit és tapasztalatait egy PC játékkal kapcsolatban". És miért ne lenne igaza? Visszatérve a *Csillagok Háborúja* metaforához, a film valójában jobbá vagy rosszabbá tette a kulturális hátteret. A *Csillagok Háborújához* hasonlóan tehát egy új *Doom* játék piacra dobása is nagy esemény – különös tekintettel arra, hogy az utolsó rész óta tíz év telt el, a játék tehát egy mulandó tisztelgés lehet azelőtt, hogy mennyi minden változott ilyen rövid idő alatt. Alighanem érthető tehát, miért előzi meg ilyen felfokozott várakozás a *Doom* bemutatását. Ne érts félre minket, rengeteg jó játék jön ki a közeljövőben, néhány – például a *Deus Ex 2* – vitathatóan kreatívabb, mint a *Doom III*. Lehet, hogy az az érzelmi skála amire a *Doom III* játszik igen keskeny, viszont ugyanakkor nagyon koncentrált. Amikor erről Warren Spectort kérdeztük, a válasza igen egyszerű volt: „Carmack egy zseni. Technológiai szempontból a *Doom III* a világ legjobb játéka lesz." De egy új *Doom* megjelenése olyan esemény, ami semmihez sem hasonlítható. Még legalább egy év, mire biztosan megtudjuk, de abból, amit eddig láttunk valószínűnek vehető, hogy mielőtt leoltod a villanyt, erősen győzködnöd kell majd magadat arról, hogy a *Doom III* csak egy játék. **PCF**

QUAKE IV

Újabb ismerős arcok a látóhatáron.

Az id istállónál készült elődeihez hasonlóan a *Doom III* is több, mint egy játék – önmagában egy egész engine további programokhoz. A *Quake IV* például egy olyan játék, amely a *Doom III* motorjával készül majd. A *Return to the Castle of Wolfenstein*-hez hasonlóan ez a játék sem házon-belül kerül kifejlesztésre, a Raven Software-rel közösen dolgozzák majd ki. Most, hogy befejezték a *Soldier of Fortune 2*-t, a csapat az id klasszikusának újraírásával készül birokra kelni. „Csak most kezdik elsajátítani a technológiát, és néha csodálkoznak, hogy 'Huh, tényleg meg kell tanulnunk programozni'. – tréfálkozott Fred Nilsson, az id-től.



DOLGOK, AMIKET LÁTNI AKARUNK

Néhány olyan ötlet, amiket szeretnénk viszontlátni a végleges *Doom III*-ban.



1. Pók Démon

Az Arachnotron-ok királynője felügyelte a Phob-ok invázióját a *Doom*-ban, majd ezt követően a *Doom II* pályáin is többször feltűnt.



2. Helyszínek a poklon belül

Egyelőre csak a Marson játszódó holdkráteres pályákról hallottunk a *Doom III*-ban. De az biztos, hogy nincs *Doom* a pokol kanyonjaiba történő leszállás nélkül.



3. Mod-ok tömkelege

Ez többé-kevésbe adott, hiszen a *Doom*-tól ered a mod közösség létrejötte. A *Doom III* modellezése kemény dió, de az óriási .wad fájlok még mindig szövegalapúak.



4. Multiplayer

A *Doom III* mindenekelőtt egyszemélyes játék lesz, de megbízható forrásból tudjuk, hogy a Deathmatch benne lesz a kezdő csomagban, és a későbbi kiegészítők tartalmaznak majd több fajta multiplayer üzemmódot is.

PCFormat Szuperteszt

10 szkenner az olcsótól a drágáig

Szkennerek

Szupertesztünkben a piacon jelenlévő legbarátságosabb, legjobb szkennereket jutalmaztuk virtuális babérokkal.

A LEMEZEN

Isten hozott 2016-ban. Az utolsó hírügynökség éppen a napokban deszkázta be poros ablakait és ajtóit örökre. Az ujjszkenner feltalálása óta senki nem vesz többé magazinokat, hiszen az újságosstandokon lopva végigfuttatva ujjait mindenki egyenest a retinájára szkenneli a lapokat. A nyomtatott sajtó csődbe jutott, ami egyben azt is jelenti, hogy nincs aki felfedje a tényt: a rég halottnak hitt Lady Thatcher Tony Blair szkennelt arca mögé rejtőzve éppen most kezdi meg negyedik mandátumát, mint miniszterelnök.

Londonban, Párizsban és Milánóban elpénztelenedett szupermodellek és divattervezők kutatnak hajlék után. Állásuk és otthonuk elvesztését annak a nemrégiben piacra dobott ultra-vékony maszknak köszönhetik, amely képes messziről is leszkennelni és kivetíteni bárki külsejét. Minden férfi úgy néz ki, mint Tom Cruise, a nők pedig mint Kylie Minouge. Mindeközben lehetetlenné vált a divatszakmában pénzt csinálni: egy új divattervet elég csak egyszer egy képtükröző ruhaszkennerrel lemásolni, ha ez megvan mindenki ingyen ruházkodhat.

A jogsértés előnyei

Ki tudja, hova fejlődnek a szkennerek? Furcsa kis gépezetek – általában mindenki akar belőlük egyet, de csak néhányan tudják mit is kezdjenek velük, ha már egyszer beszerezték. Valójában a szerzői jogok megsértésének esélye a szkennerek kapcsán legalább akkora, mint az MP3-ak, vagy a CD-írók esetében, hiszen kinyomtathatod a másolt CD-d borítóját, beállíthatod Ali G fényképét képernyővédőnek, vagy Britney Spears fotójának lemásolásával és parányi módosításával érdekes aktokat küldhetsz fel a netre. A szkennerek már évek óta kint vannak a piacon, de eddig képtelenek voltak behozni a más PC-s eszközökhöz mért lemaradásukat – mindig csak a gyorsaság és a képminőség területén történt előrelépés. Ennek ellenére ezek fontos változások, és kulcsfontosságú szerepet játszanak annak a fejlődő folyamatnak a során, mely a PC-ket a modern életvitel igényeit kielégítő eszközeivé varázsolja.

A profi fényképészek negatívokat is tudnak már szkennelni, a magazinok ezúton pedig megoldhatják a magas felbontású fényképek beszerzését. Egy valódi kis forradalom, és hidd el, jobban teszed, ha Te is részesévé válsz. **PCF**

>>A szkennerek furcsa kis gépezetek – általában mindenki akar belőlük egyet.

CANON D1250 U2F 53 000 Ft	MUSTEK BEARPAW 1200CS 18 000 Ft
EPSON PERFECTION 1650 PHOTO 58 000 Ft	MUSTEK BEARPAW 2400TA 29 000 Ft
EPSON PERFECTION 2450 PHOTO 100 000 Ft	UMAX ASTRASLIM 23 000 Ft
MICROTEK SCANMAKER 4800 Kb. 39 000 Ft	UMAX ASTRA 4500 31 200 Ft
MICROTEK SCANMAKER 5700 95 500 Ft	VISIONTEK ONETOUCH 8920 USB Kb. 54 000 Ft





2002. arany-érem PCFormat augusztus

CANON D1250 U2F

53 000 Ft Canon

Aki látott már életében Bruce Lee filmet tudja, hogy mindig a kis fickót kell figyelni. A legvégén mindig Ő a gyorsabb, az erősebb, az ügyesebb, és általában megjelenésében is a legszembetűnőbb. Annak ellenére, hogy a D1250 csak 1200x2400-as felbontást hoz, mégis fürge kis masina, és minőségében is az élvonalat képviseli.

A 200dpi-s teszt 14 másodperc alatt lefut – hála a hatékony USB 2.0 csatlakozásnak. Jóllehet, a Canon jóval olcsóbb, mint az Epson 2450, a három kimenetes USB 2.0 kártya mégis benne van. Lehet, hogy ez az előny nem jelentkezik a szkennelés során, a különbség csupán annyi, hogy ki akarja e hozni a gyártó a vasból a legjobbat, vagy sem.

Ha a D1250-et egy öltönyhöz akarnánk hasonlítani, akkor biztos, hogy a legszebb szabású ruháról beszélhetnénk, ami csak kapható. Szinte nincs rajta egy centi sem, ami ne lenne a helyén, a csillogó, mégis spártai egyszerűségű kék vonalakkal a külsején tényleg csábítóbb, mint amennyire az szükséges egy szkenner esetében. Sajnos a szép külső ára az, hogy lassan melegszik be.

A D1250-esben egy egyszerű, film-adapter működik, amely elfeledteti velünk, hogy ez a szkenner kizárólag otthoni használatra készült. Az adapter nagyon vékony, csak 35mm-es filmet, diát képes szkennelni, és a szkennelt képek hátterei mintha mindig egy kicsit homályosak lennének – de ha nem hivatásból használod, ez is bőven megteszi. Ha közvetlenül szkennelünk anyagot, a Canon méretéhez képest meglepően éles színeket és részleteket nyújt, bár a 200dpi-s teszt során néhány szöveg kicsit elmosódottá vált. Mindent összegezve, azt lehet mondani, hogy a D1250-es tényleg lenyűgöző kis gép, főképpen ha otthoni használatra szánod.



→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB 2.0/1.1
Felbontás: 1200x2400 dpi
Színmélység: 48-bit
Szoftver: *Omnipage Pro 9, PhotoRecord, Photobase, Photoshop Elements*
Film-adapter: Van
Web: www.canon.co.uk

PCFVélemény

↗ Jól néz ki, gyors, van benne USB 2.0 kártya
↙ Vékony film-adapter, lassan melegszik be

„Ha csak a külső számítana... Szerencsére a Canon D1250 U2F teljesítményében sem marad el..."

91%



EPSON PERFECTION 1650 PHOTO

58 000 Ft Epson

Ha az e havi Próbák és Tesztek rovatot osztályharcként fognánk fel, akkor a Mustek munkásai küzdenének az Epson nagyurai ellen. Az Epson alacsony árkategóriás modellje az általunk tesztelt szkennerek közül a legdrágábbak közé tartozik, és erős gyanúnk, hogy a magas ár oka nagy mértékben a márkanév.

A minőség ellen nem lehet kifogást emelni – a 200 dpi-s scan hihetetlenül éles, meglepő még annak is, aki nem szokta meg, hogy a szkennelés során tompulnak a színek és az élesség. De úgy tűnik, hogy minden gépnek megvan az Achilles-sarka, az 1650-esnél ez pedig még nyilvánvalóbb, mint általában. A 9600 dpi-s scan körülbelül négyszer annyi időt vesz igénybe, mint a többi szkennernél – és mi még úgy gondoltuk, hogy elmúltak már azok az idők, amikor 5 perceket kell várni egy scanre. Ha egy majd' negyvenezer forintos készülék így lenyom egy kétszer olyan drágát, akkor valami nagyon nincs rendjén. Legalább az ilyen felbontásban készült scan éles, de ez elég kevés cserébe a sok várakozásért. Ha egy A4-es dokumentumot akartunk volna 9600 dpiben szkennelni, valószínűleg órákat kellett volna várnunk.

Érdekes módon az OCR eredmények sokkal tetszetősebbek, mint az Epson 2450-es esetében, amely borzasztóan elmosódott eredményt képes csak szolgáltatni. Csakúgy, mint a 2450-esnél, ez a szkenner is beépített film-adapterrel rendelkezik, amely kifogástalanul működik, csak éppen a magas felbontású képek esetében nagyon sokáig. Mindent összevetve egy használható középszerű gépről beszélhetünk, de nagyon nem jöttünk izgalomba tőle.



→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB 1.1
Felbontás: 1600x3200 dpi
Színmélység: 48-bit
Szoftver: *Epson Photo Print, Photoshop Elements, Presto! OCR*
Film-adapter: Van
Web: www.epson.co.uk

PCF Vélemény

↗ Nagyon éles scaneket csinál
↙ Magas felbontás esetében iszonyú lassú

„Ha nem vagy rohanásban, ez a valós értékéhez képest drága gép képes kiemelkedő minőségre."

79%



Hogyan Teszteltünk?

A sötét kísérletekről, melyekre Dr PCFrankenstein kényszerítette kis csapatun lelkes Igorjait.

Egy szkenner tesztelése olyan, mintha egy gyönyörű nőt tennél magadévá. Maximális sebességet kell elérned úgy, hogy az ne menjen a minőség rovására. Rendben, ebből elég is volt. Minden szkennert háromféleképpen teszteltünk – a fő teszt a *Paint Shop Pro 7*-ben általunk készített anyag 200 dpi-s szkenneléséből állt, miközben az időt egy hatalmas stopperórával mértük. Másodjára egy lepecsételt postai bélyeget szkenneltünk 9600 dpi-n. Természetesen itt is mértük az időt. A végső tesztet az optikai karakterfelismerés (OCR) misztikus művészete jelentette. A *PCF* 28. számának 13. oldalán végigfuttattuk az *ABBY Finereader 4.0 Sprint*-et (azért választottunk régebbi programot, hogy biztosak legyünk benne: a munka nagy részét a szkennerek csinálják meg), majd precízen minden szkenner esetében megszámoltuk a hibákat. A 200 dpi-s teszteket megtalálod a CD-mellékleten, de mivel a 9600 dpi-s tesztek egyenként mintegy 230 megabyte-ra rúgtak, azokat kénytelen leszel magad elé képzelni.

Mire figyelj oda?

Millió tényezőtől függ, hogy egy szkenner jó vagy sem. Itt van néhány.



Csatlakozások

A jó öreg párhuzamos port az idei év dodója, a mostani Próbák és Tesztek során legalábbis egyetlen ilyen interfésszel sem találkoztunk. A legtöbb alsóházi szkenner USB-s, ami, hogy őszinték legyünk bőven elég. Az USB 2.0 és a FireWire a lehető legrövidebbre csökkentik az adatátvitel idejét, de a szkennelés mechanikus sebességére nincsenek hatással.



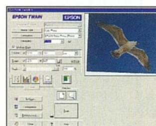
Szoftverek

Nem szükséges már kimondani, hogy minél többet fizetsz, annál jobbat kapsz, de azért mi elmondjuk még egyszer. Az olcsóbb kínálati piacon az MGI és a Ulead által támogatott programokat találsz. Nem roszszak, de messze vannak a tökéletestől. Kicsit több ráfordítással az *Adobe Photoshop Elements* vagy a *Silverfast* által támogatott szoftverekkel áldanak meg a gyártók.



Gyorsparancs gombok

Az irányító pult pár évvel ezelőtt még szenzációnak számított, azonban az itt felsorolt szkennereknek már elengedhetetlen része. Nem sok hasznát veszed mondjuk, ha mindent más beállításokkal szkennelsz, de a jobb modellek lehetővé teszik, hogy a kedvenc alkalmazásaidhoz linkeld a gombokat, s ne csak azokhoz, amelyek alapként vannak beállítva.



Driverek

Minden a TWAIN és WIA szkenner drivereken múlik. Minél többet szkennelsz, annál többet akarsz majd állítani a felbontáson, a színeken, az élesítésen, az árnyalatokon, és így tovább. Ezeken egy olcsó szkennert használva nagy valószínűséggel nem tudsz változtatni. Néhány szoftver csak olyan alapfelbontási beállításokra szorítkozik mint durva, finom és szuperfinom.





EPSON PERFECTION 2450 PHOTO

125 000 Ft Epson

A perfekció természetesen szubjektív fogalom. Például az a szín, amit a *PCF* logójának választottunk lehet, hogy sokakból csak egy érfalrepesztő tüszszentést csal elő. A 2450-esnek tehát sok mindennek kell megfelelnie: mindegy, hogy mi a kedvenc vagy legjobban gyűlölt színed, a gépnek a szkennelés és sokszorosítás után is a szokásos reakcióiddal tökéletesen megegyező érzéseket kell benned keltenie.

Az e havi teszt legkevésbé pénztárca-kímélő modelljétől úgy gondoljuk méltán vártunk el jó teljesítményt. Ez a szkenner egyben az egyik legnagyobb is, és azt mindenki tudja, hogy az osztály legkövérebb sráca mindig fennmarad a vízen – persze kérdés, hogy tud-e úszni is. A többi dundi szkennerrel ellentétben – gondolunk itt különösen a Microtek 5700-ra – ez fogásra nem tűnik olcsó, gagyi fröccsöntött műanyagnak. Az biztos, hogy a felsorolt modellek közül a 2450-esből válna a legjobb kézifegyver.

Ellátva FireWire és USB 2.0/1.1 interfészekkel, az biztos, hogy a 2450-es győztes darab a csatlakozás és a potenciális sebesség területén. Az azért fukar dolog volt Epsonéktól, hogy FireWire vagy USB 2.0 kártyát már nem mellékeltek. A FireWire a leggyorsabb szkennelési sebességet biztosítja, egy 200 dpi-s scant 17 másodperc alatt lehúz (bár igaz, hogy ha a descreening be van kapcsolva, ez az idő több, mint 40 másodperc), egy 9600-asat pedig 1 perc 25 másodperc alatt.

A képminőség lélegzetelállítóan éles mindkét esetben, a fentiekben említett színárnyalat az eddigi legvibrálóbb formájában jelent meg.

→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB 2.0/1.1, FireWire
Felbontás: 2400x4800 dpi
Színmélység: 48-bit
Szoftver: *Textbridge Pro, Photoshop Elements, Photoshop 5 LE*
Film-adapter: Van
Web: www.epson.co.uk

PCFVélemény

↗ Firewire és USB 2.0, jó képminőség, gyors
↙ Nincs mellékelve FireWire/USB 2.0 kártya, az OCR gyenge

„Egy erős, jó minőségű szkenner, az összképet csak néhány apró hiba rontja."

85%

MICROTEK SCANMAKER 4800

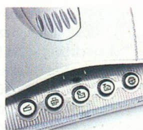
38 600 Ft Microtek

A következőkben a Scanmaker 5700-as evolúciós kistestvérének leírását találod. Figyeld, ahogy a 4800-as úgy szökell körbe, mint egy főemlős, mancsaival a földet verve, miközben banánnal tömi a száját. Vess egy pillantást a hosszú szkennelési idejére. Sikíts a szegényes nagyfelbontású scanjei láttán. Csodáld meg a kitűnő minőségű alacsony felbontású képeit.

A csúcsról hosszú út vezet ide le, de mit vársz egy alsókategóriás modelltől? A Scanmaker 5700 – az ára ellenére is – a tesztelt szkennerek közül az egyik legjobb, ami jó pedigrét ad ennek a kistestvérnek. Mint kiderült, a 200 dpi-s scan nagyon megnyerő, sokkal jobb minőségben másolva a tesztképünket, mint több jóval drágább modell. A színek és a részletek élesek, és a descreening opció az egyik leghatékonyabb, amit valaha láttunk.

A pfoblémák ott kezdődnek, amikor a felbontást feltekered 300 dpi-re – ugyanannak a képnek a szkennelése több, mint 2 perc 40 másodpercnyi agonizálásba kerül. A 9600 dpi-s teszt nagyon gyors, 39 másodperces tesztideje tehát igen meglepő. A bennünk szétáradó gyönyör érzése gyorsan elillan, mikor az előttünk feltűnő elmosódott vörös pacára pillantunk – ha a bélyeg képe helyett egy vörös viaszpecsét alakját akartunk volna kapni, akkor azt magunk is megcsinálhattuk volna.

A teljesítményen kívül ez egy robosztus és kompakt ezüst darab, standard USB csatlakozással és az 5700-as jól átgondolt szoftverével ellátva. A szkenner bizonyíték arra hogy a különböző kategóriák között elég éles a határ, ennek ellenére, ahhoz elég jó, hogy rendszeresen használjuk, és egy ideig ne kelljen lecserélni.



→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB
Felbontás: 2400x1200 dpi
Színmélység: 48-bit
Szoftver: *PhotoDeluxe 4, Finereader 4.0 Sprint*
Film-adapter: Nincs
Web: www.microtekeurope.com

PCFVélemény

↗ A 200 dpi-s scan nagyon jó a minőségű
↙ Magas felbontásnál lassabb és gyengébb szkennelés

„Alacsony felbontású scannelésnél kiváló minőség, de ez még nem jelenti a tökéletességet."

83%





MICROTEK SCANMAKER 5700

95 500 Ft Microtek

Az e havi tesztünkben ezen a Microtek modellen volt a legdrágább az árcédula, tehát sok mindent kellett bizonyítania, hogy meggyőzzön bennünket: megéri az árát. Ennek ellenére nagyon nem erőltette meg magát. Az Epson 2450-el összehasonlítva – amely a legdrágább modell a tesztünkben – az egyetlen középszerű különbség az, hogy az 5700-as mellé adnak FireWire kártyát, valamint van rajta OCR gyorsgomb. Legyünk őszinték, ez azért nem túl jelentős plusz. Emellett ennek a modellnek a 2400x1200 dpi-s felbontása még rosszabb is, mint az Epson 2450-es 2400x4800 dpi-s felbontása.

Azért a Microtek gyorsabb – a 200 dpi-s scan mintegy négy másodperccel kevesebb idő alatt kész, és a 9600-as postabélyeg teszt pedig csak fele annyi időt vett igénybe, mint az Epsonnál. Ennek ellenére a magazin scanek – főleg magas felbontás mellett – nagyon szemcsések, és ha ezt descreening-gel próbáljuk korrigálni, enyhén homályos lesz a kép. Ezzel szemben a 200dpi-s tesztünk során a descreening-et bekapcsolva csak egy másodperccel dolgozott tovább a gép, míg a legtöbb modell esetében ez megkétszerezi a szkennelési időt.

Ahogy a legtöbb felsőkategóriás szkenner, a Scanmaker 5700 is beépített film-adapterrel kapható, amely az itt a felsoroltak közül a legszörnyűbb. A képek, jóllehet viszonylag élesek és részletgazdagok, egész egyszerűen szemcsések és nem felelnek meg a professzionális képfeldolgozás elvárásainak.

Mindent elmondva nem feltétlenül rossz szkenner – de a magas ár nem teszi túl jó befektetéssé.



→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB 2.0/1.1, FireWire
Felbontás: 2400x1200 dpi
Színmélység: 42-bit
Szoftver: *Photoshop 5 LE, Silverfast AI, Finereader 4.0 Sprint*
Film-adapter: Van
Web: www.microtekeurope.com

PCFVélemény

↗ FireWire kártya, nagyon gyors
↙ Nagyon drága, gyenge film szkennelés

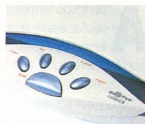
„Az általunk leggyorsabbnak ítélt szkenner, de az ára sajnos nevetségesen magas." **80%**

MUSTEK BEARPAW 1200CS

18 000 Ft Mustek

A név (medvemancs) onnan, hogy a szkenner elején található panel kissé egy bocs mancsára hajaz. És persze azért, mert a medve szó nagyon keménynek hangzik. Szóval, ha azt mondod, hogy a szkennered olyan, mint egy medve, azzal mintha azt mondanád, hogy képes bármire. De mit várhatunk az 1200-as Bubutól, ha a 2400-as (következő oldal) a Maci Laci? Hát, először is sokkal vékonyabb, mint a nagytestvér, és bár teljesítmény tekintetében nincs mérföldekre tőle, tesztünk legolcsóbb szkennerje azért bebizonyítja, hogy az alacsony árnak oka van.

Hellyel-közzel képes jó eredményeket produkálni, és ha egy tényleg nagyon olcsó szkennert akarsz rendszertelen, otthoni használatra – például fotók e-mailezéséhez – ez egy biztos befektetés. A 200 dpi-s scan hihetetlenül gyors, bár a színek fénytelenek és kevéssé részletgazdagok. A descreening bekapcsolása azt jelenti, hogy a szkennelés tízszer annyi időt vesz igénybe. A gyorsparancs gombok szépek, de funkció nélküliek – nem tudod a kedvenc képszerkesztő alkalmazásodhoz rendelni őket, és csak mellékelt Ulead szoftverrel használhatóak. A TWAIN driver lefagy, akárhányszor a *Paint Shop Pro*-ból próbáljuk közvetlenül használni, amely mögött egy Mustek-Ulead összeesküvés kibontakozását sejtjük. Az 1200 szűkösségének újabb tanúbizonysága az OCR teljesítménye – az oldal egynegyedét egy halom magánhangzóvá változtatja át. Egy ilyen gyenge teljesítmény azt mutatja, hogy ennél a szkennernél nem nagyon adtak a részletekre. Igaz, olcsó, ami egy jó pont, de ha komoly dolgokat akarsz szkennelni, rá se nézz.



→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB
Felbontás: 600x1200 dpi
Színmélység: 48-bit
Szoftver: *PhotoExpress SE, Trellixweb, Finereader OCR*
Film-adapter: Nincs
Web: www.mustek-europe.com

PCFVélemény

↗ Olcsó, 200dpi-n gyors
↙ Gyenge színek, lassú descreening

„Olcsó és kétségkívül komolytalan, de érdemes elgondolkodni rajta, ha csak a szórakozásra kell." **70%**



Bionikus szem

A scannerekben kétféle szenzor található – CCD és CIS – és a kettő között óriási a különbség.

A helyzet hasonló mint a CRT és a TFT monitorokkal, az utóbbi lehet, hogy az újabb, kifinomultabb technológiát jelenti, de mégis kevésbé jó teljesítményt nyújt. A legtöbb szkenner CCD (charge-coupled device) szenzorokat használ, hasonlót, mint amilyen a digitális kamerákban van. A fény vörös, zöld és kék filtereken megy keresztül, ezek tükrözik a dokumentumot, amelyet a legtermészetesebb mozdulattal hagytál a szkennerben a tükrözött lencsék martalékául. Végül ezek a képet a CCD-nek küldik, amely átalakítja a szkennelt anyagot digitális jelekké, készen arra, hogy a PC-d olvashassa azokat.

Az új fiú a CIS (contact image sensor), amely a tükrök és égők tömkelegét kisméretű, energiatakarékos LED-ekkel helyettesíti. Ebből következőleg a CIS szkennerek vastagság tekintetében töredékét jelentik a CCD modelleknek, és nincs szükségük független áramforrásra – ami jó csak kell nekik, azt a USB porton keresztül szívják magukba. Sajnos a szenzorok nem olyan jók, mint a CCD szkennereknél, és a LED-ek nem szolgáltatnak megfelelő fényforrást magas felbontású képek szkenneléséhez.



Foltos pofi

Miért lesznek a magazin scannek mindig olyan foltosak, és mit lehet tenni ez ellen?

Lehet, hogy az az érzésed, ez az ördög büntetése, amiért szerzői jogok alá eső képeket szkennelsz, de van rá mód, hogy olyan képeket csinálj, melyek nem úgy néznek ki mintha valamilyen szirup folyt volna végig rajtuk vékony rétegekben. Gyakorlatilag a magazin és újság képek kicsiny pontok hálóiból állnak össze, mint amilyeneket a pop art képeken és régi képregényekben látsz. A szkenner ezeket a saját hálója szerint olvassa, tehát mintha egymást részlegesen fedő dupla pontokat néznél – képzeld el, hogy egy fénykép negatívját nézed egy másikon keresztül.

A legegyszerűbb mód, hogy ezt kikerüld, a szkenner beépített descreening funkciójának használata, amely próbálja csökkenteni az átfedéseket. A legtöbb esetben ez működik is, az élesség és a gyorsaság feláldozásával. Alternatív lehetőségként megpróbálhatsz szkennelni magasabb felbontásban, ezáltal a szkenner hálójában lévő pontok kisebbek lesznek.



MUSTEK BEARPAW 2400TA

29 000 Ft Mustek

A tesztelés során szemmel kellett tartanunk ezt a szkennert, mert attól féltünk, hogy a szerkesztőségben rejtőzve elkezd majd mézet lopkodni – mint kiderült, azért messze nem az erdő legokosabb medvéjéről van szó. Őszintén elég bugyuta név egy nagyjából reménytelen szkennernek. Ha legalább kicsit is úgy nézne ki, mint egy medve (igen, egy szőrös szkenner), lehet, hogy megmenekül. Mialatt gyors 200 dpi-s szkennelésre képes, a descreening bekapcsolásával, illetve magasabb felbontásnál hihetetlenül belassul. Az igazat megvallva a leglassabban teljesített az összes szkenner közül a 9600 dpi-s teszten, bár a kapott eredmény meglepően magas színvonalú. Még az OCR teszt során vizsgált fekete-fehér szövegből is elég sokat felismert, amelyen a többiek rendszerint elbuktak. Mégis, minden olyan képnél, amely az egész képernyőt lefedi, a bal oldalon kékes vonalak jelentek meg, ami azt jelenti, hogy a Medvemancs nem ajánlott, ha sok A4-es képet akarsz szkennelni.

A descreening-ről külön szót kell ejteni, mert a 2400-as változata az egyébként is tökéletlen technológia egyik legrosszabb példája. Az egykor megfelelő minőségű kép részleteit ordítva tépte darabokra, pixelekkel teli részeket hagyva mindenhol, címlaplányunk arcát olyanná téve, mint amilyen a kötözött sonka felülete.

Van beépített film-adapter is, de hihetetlenül kicsi, csak 35 mm-es filmet tud használni, és azt sem túl hatékonyan. Ha tényleg nem akarsz ennyiért scannert venni, bölcsebb, ha az Umax 4500-at választod – lehet, hogy csűrni-csavarni kell egy kicsit a színeken, de még így is sokkal jobb, mint bármi más.



→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB
Felbontás: 1200x2400 dpi
Színmélység: 48-bit
Szoftver: *PhotoExpress SE, Finereader OCR*
Film-adapter: Van
Web: www.mustek-europe.com

PCFVélemény

↗ 9600dpi-s scannél nagyon jó minőség
↙ Színek, magas felbontásnál lassú, botrányos descreening

„Meglepően jó minőség magas felbontású képeknél, de ezt kivéve legfeljebb iratnehezéknek jó."

63%





UMAX ASTRASLIM

23000 Ft Umax

Hát nem csodálatos a miniatürizáció? Ez a szkenner az USB portból kap áramot, nagyjából olyan vastag, mint egy gyufaskatulya, és olyan könnyű, mint egy vekni kenyér. Sajnos szkennelésre is körülbelül annyira használható, mint a frissensült pékáru.

A CIS szenzor egyetlen képviselője (lásd a „Bionikus Szem" keretes cikket) elég egyértelművé teszi, hogy miért dönt minden gyártó a CCD megoldás mellett. Persze, hely- és energiatakarékos, a maga szerény formájában nagyon pofás is, és az egyetlen szkenner a felsoroltak közül, amelyet szabadon hordozhatsz a laptopoddal együtt, de másra nem igen jó, minthogy elszórakozz vele a poén kedvéért. Tehát nem, a miniatürizáció nem csodálatos, kivéve persze a mobiltelefonokat, melyek egye kisebbek lesznek, és egyre többet tudnak.

A 200 dpi-s tesztünkön borzasztó képminőséget produkált, a dokumentum szélei halványak és elmosódottak lettek, a szemcsésség terén pedig új távlatokat nyitott a szkenner. A descreen opciót szintén nem találtuk, bár lehet állítani, hogy milyen forrásból szkennelsz képet. Ráadásul az, hogy vékony vagy nem jelenti feltétlenül azt, hogy jó formában is vagy: – erről kérdezd bármelyik alultáplált osztálytársadat – az Astraslim az általunk tesztelt szkennerek közül messze a leglassabb.

Paradox módon a szkenner minőség és sebesség tekintetében sokkal jobb teljesítményt nyújtott a 9600 dpi-s teszten – mindössze 30 másodperccel még a jóval drágább modelleket is leköröz. A postabélyegről – gyengébb színekkel, fénnyel és részletgazdasággal, mint a címlapfotónál – ugyanolyan tiszta képet szkennelt, mint a többi szkenner. Egyébként pedig maga a tény, hogy az Astraslim tud 9600 dpi-n szkennelni – míg a VisionTek 8920 nem – kifejezetten dícséretre méltó.



→Tények

Szenzor: CIS
Csatlakozás: USB
Felbontás: 600x1200 dpi
Színmélység: 36 bit
Szoftver: *PhotoExpress 3, ReadIris 5.0*
Film-adapter: Nincs
Web: www.umax.co.uk

PCFVélemény

↗ Kompakt, nincs szüksége külön áramforrásra
↙ Bonyolultabb képeket gyengén scannel

„Egy csodálatos hordozható szkenner ami csak alkalomszerű, otthoni használatra alkalmas."

64%

UMAX ASTRA 4500

31200 Ft Umax

Lehet, hogy két szkenner külsőre teljesen megegyezik, ugyanazokat a tulajdonságokat kínálja, és mindkettő egyaránt udvarias az édesanyáddal, mégis 5 vagy 8 ezer forintnyi ártöbblet hihetetlen különbségeket jelenthet. A CIS szenzoros Astraslim-nél eggyel felsőbb kategóriába tartozó Umax modell minden olyan tulajdonsággal és opcióval rendelkezik, amely az 50000 fonrint körüli vonalat jellemzi, és még külsejében sem emlékeztet a régi idők kockaformájú, designmentes szkennerjeire. De tekints el a felbontás, a dpi-k, és a csomagoláson feltüntetett kétes hírű német magazinok díjainak rád háruló özönétől, és próbálj meg szkennelni is valamit: egyből egyértelművé válik, hogy miért ilyen olcsó ez a modell.

Túlzás lenne azt mondani, hogy a szkennelési minőség rossz, de a képekről hiányzik az az élesség, az a színmélység, ami a drágább szkennereket jellemzi. Bár a szoftver felkínálja az utólagos szín-korrekció lehetőségét, ami tényleg egy kicsit szebbé varázsolja a képet, a valóságban azonban ez alig ér többet, mintha állítanál a kontraszton a *Paint Shop Pro*-ban, vagy a *Photoshop*-ban.

A 4500-as legjobb tulajdonsága az, hogy nagyon gyorsan - pontosan három és fél másodperc alatt hozza be az előnézeti képet. .Nagyon meggyőző, épp ezért lepődtünk meg azon, hogy maga a szkennelési idő nem túl gyors. Bár a 9600 dpi-s képet simán megcsinálta 40 másodperc alatt (mondjuk csak kis felületet szkennelt), a 200 dpi-s tesztet azonban csak több mint fél perc alatt teljesítette.

Ha értesz a képszerkesztő programokhoz, nem nehéz életet lehelni a 4500-as halovány képeibe – mindent összevetve az áráért nem egy rossz szkenner.



→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB
Felbontás: 1200x4800dpi
Színmélység: 48 bit
Szoftver: *PhotoSuit SE, Finereader 4.0 Sprint, Textbridge Classic 2.0, Document Manager*
Film-adapter: Nincs
Web: www.umax.co.uk

PCFVélemény

↗ Vékony, gyors előnézeti kép
↙ Gyenge szín reprodukció

„A középkategóriás modellekhez képest csúcs, de mesze elmarad a drágább szkennerektől."

70%



Pont Mátrix

„Az én dpi-m nagyobb mint a tiéd!" Ez sokkal kevesebbet számít, mint gondolnád.

A gyártók nagyon ravaszon marketing fogásként használják a szkennerük maximális felbontását, de ne higgy el mindent, amit hallasz! Lehet a szkennered 28000 dpi-s is, de gondolj bele – ahhoz, hogy a kép azonos méretben jelenjen meg a monitorodon, csak 150 dpi kell. Ahhoz, hogy egy fényképet 1:1 arányban szkennelj, elég 300 dpi. Egy képet poszter nagyságúra nagyításához, csak 600 dpi-re van szükséged. A negatívok szkenneléshez (amihez egyébként is egy külön erre a célra gyártott szkenner a legjobb) csak 1200 dpi kell. Hogy kiderítsd, miért értelmetlen 9600 dpi-n és felette szkennelni olvasd el az alább következő „Korcsok és Hitványok" keretes cikket!



Korcsok és Hitványok

„Hazudnak neked – a legtöbb meggyőző szám, amit a csomagoláson látsz, csak vevőcsalogatás!"

Mint azt már említettük, nincs szükséged 1200 dpi-nél jobb teljesítményű szkennerre – hacsak nem akarod a Parlamentet lefedni egy hatalmas Uri Geller képpel. Sőt, továbbmegyünk, lehet, hogy sok szkenner ennél nagyobb felbontást kínál, de ez általában csak ámítás. Gondolj arra, amikor felnagyítasz 200 százalékra egy képet a *Paint Shop Pro*-ban – persze, kétszer akkora lesz a képed, de nagyon darabos is. Ez azért van, mert a kép csak kevés részletből – adatból – áll.

A legtöbb szkenner hasonló trükköt használ, a szakma ezt interpolációként ismeri: nagyobbra nagytani egy képet, mint amire az képes a rendelkezésre álló források alapján. A legtöbb esetben a 9600 dpi-s bélyeg scanünk egy elmosódott paca lett. A valódi maximális teljesítmény a szkenner optikai felbontásától függ, ami jelenleg 1200x2400 dpi körüli, és nem is lesz ennél sokkal több.



VISIONTEK ONE TOUCH 8920 USB

£53000 VisionTek

Tudod, minden Szuperteszt során akad legalább egy Billy Idol-hoz, vagy Marilyn Manson-hoz hasonló szélhámos. Kezdésnek olyan külső, amely elárulja: tulajdonosa nem is törekszik arra, hogy bárki másra hasonlítson. A fedele a megszokott merőleges tengely helyett párhuzamosan nyílik, ezáltal könnyebb behelyezni a dokumentumokat, és a túlméretezett gombok mindent megesznek azért, hogy soha többé ne kelljen menükkel bajlódnod.

A kínált csatlakozási lehetőségek komolysága az egyik mód – természetesen az áron kívül – arra, hogy eldöntsd: a kínálat melyik végén jársz. A 8920-as csak párezer forinttal olcsóbb, mint a Canon D1250, de nem USB 2.0-ás szkenner, még csak USB 2.0 vagy FireWire kártya sem jár hozzá – egyszerűen egy periférikus USB 1.1-es porttal hagyták szegényt.

Egy másik nagy negatívum, hogy dpi tekintetében nagyon korlátolt – bár a 8920-as képes 1200x4800-as optikai felbontásra, nem tudta beszkennelni 9600 dpi-n a bélyegünket. A legjobb amit tud az 4800 dpi, de legalább gyors. A képminőség fénytelen és elmosódott – a fotók tényleg úgy néznek ki, mintha szkennelték volna őket, ahelyett, hogy megpróbálnának meggyőzni bennünket: valójában digitális másolatok. A legrosszabb, hogy a descreening szinte semmit sem ér, ami azt jelenti, hogy intenzív *Paint Shop Pro* munkára kell hagyatkoznod, ha minőségi képeket akarsz. Alacsonyabb áron a VisionTek kategóriája győztese lenne, de ha a hasonló árfekvésű, és egyértelműen jobb Canon D1250-eshez hasonlítjuk, akkor csak citromdíjas.



→Tények

Szenzor: CCD
Csatlakozás: USB
Felbontás: 1200x4800 dpi
Színmélység: 48 bit
Szoftver: *PaperPort Deluxe 7.0, Photoshop Elements, Textbridge Pro 9*
Film-adapter: Van
Web: www.visiontek.com/uk

PCFVélemény

↗ Egyedi megjelenés, gyors
↙ Gyenge descreening, drága

„Elsőre megfelelő, de végül kiábrándító. Kifejezetten gyenge eredményeket produkál." **68%**

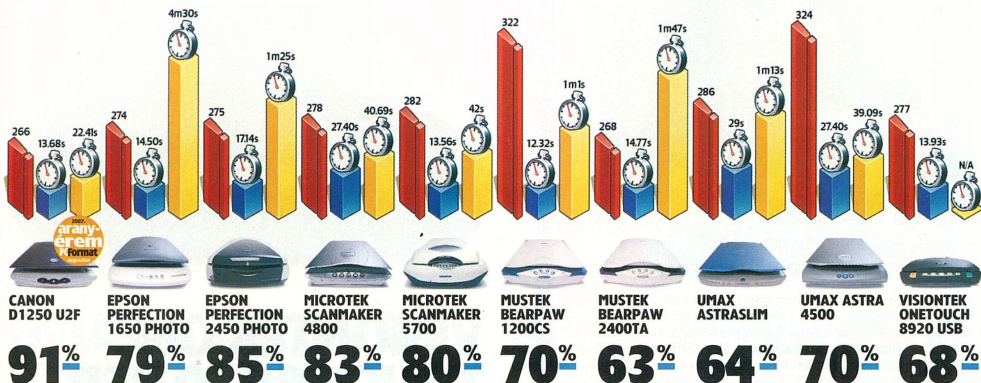
Oszlopos tagok

Ahol a magasabb eredmények nem feltétlenül jelentenek jobb terméket.

OCR HIBÁK
AZ EGY OLDALRA ESŐ HIBÁK SZÁMA

A4-ES SZKENNELÉSI IDŐ 200 DPI-N
PERCEKBEN ÉS MÁSODPERCEKBEN

9600 DPI-S SZKENNELÉSI IDŐ
PERCEKBEN ÉS MÁSODPERCEKBEN



PCF Vélemény

Végül csak egy maradhat: de melyik bátor jelentkező nyerte el a szkenner tesztünk megtisztelő Scanmester címét?

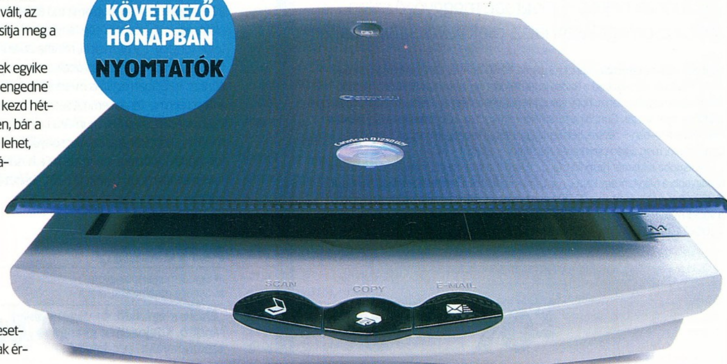


És a végeredmény tisztelt hölgyeim és uraim: 10 szkenner, – valamelyik jó, valamelyik gyenge, és valamelyik egész egyszerűen említésre sem méltó. Az biztos, hogy a szkennerek az elmúlt években hosszú utat jártak be, elég, ha csak az utóbbi egy évet nézzük. A hűséges párhuzamos port nem is képviseltette magát ebben a „Próbák és Tesztek"-ben, ami a hagyományos számítógépes eszközökről legalább ugyanannyit elárul, mint a szkennerekről. Az USB kétségkívül standarddá vált, az USB 2.0 és a FireWire egyelőre még nem gyorsítja meg a szkennelés időtartamát.

Ennek ellenére a felsorakoztatott szkennerek egyike sem mutat olyasmit, ami grandiózus innovációt engedne sejteni. Jó látni, hogy a film-adapterek jelenléte kezd hétköznapivá válni a közép-kategóriás modellekben, bár a digitális kamerák egyre nagyobb népszerűsége lehet, hogy ezt teljesen jelentéktelenné teszi hosszú távon. A szkenner piac úgy tűnik még mindig a nagy áttörésre vár – a descreening továbbra is megbízhatatlan, a szkennereket változatlanul elméleti és semmitmondó dpi számok alapján ítélik meg, az árak pedig nagyon ingadozóak.

Az igazat megvallva az ár kérdése sokat nyomott a latban: jóllehet az Epson 2450 és a Microtek 5700 teljesített a legjobban, mindkét esetben túl magas volt az ár ahhoz, hogy a legjobbnak értékeljük a modelleket. A Canon D1250-es minőség és teljesítmény tekintetében közel a jelenlegi piac legjobbját nyújtja, az ára pedig töredéke annak, amit elvárnánk ezért cserébe. Ezen kívül nem rondítja el a pöffeszkedő Epson és Microtek modellek masszív tömege, a csillogó külső sokkal profibb megjelenést biztosít drágább riválisainál. A USB 2.0 kártyával és a *Photoshop Elements* teljes verziójával együtt pedig tényleg megéri a pénzét. **PCF**

>>A szkenner piac úgy tűnik még mindig a nagy áttörésre vár – az árak pedig nagyon ingadozóak.



HP PHOTOSMART 7150 ÉS 7350

7150: 44 900 Ft + ÁFA, 7350: 54 900 Ft + ÁFA Hewlett-Packard

A fotónyomtatásban élen járó Hewlett-Packard a családi és a professzionális felhasználókra is gondolt csúcsminőségű készülékeinek tervezésekor.

A HP két új, közvetlen fotónyomtatásra is alkalmas színes tintasugaras készüléke, a családoknak szánt HP Photosmart 7150 és az akár professzionális igényeket is kielégítő HP Photosmart 7350 modellek, valósághű fényképminőséget és számos innovatív szolgáltatást kínálnak, támogatva az otthoni felhasználók és családjuk mindennapi nyomtatási szükségleteinek kielégítését.

A HP mérnökeinek legújabb fejlesztése, a HP Photoret IV precíziós technológia fotópapíron több mint 1,2 millió színt képes előállítani a hat alapszínből (Photoret III 3,500 közvetlenül nyomtatható szín), biztosítva a természetes tónusokat és a valósághű, éles képminőséget. Az új fotópatron miniatűr (mindössze 4 pikoliter űrtartalmú) tintacseppjeinek és az új tintáknak köszönhetően az eszköz az emberi szem számára alig észlelhető nagyságú pontokat tud elhelyezni a papíron. A 4800 dpi-re optimalizált (4800 dpi-re optimalizált színes nyomtatás prémium fotópapíron, 1200x1200 bementeti felbontás mellett, számítógépről végzett nyomtatás esetén) felbontású színes nyomtatás mellett a Photosmart 7150 opcionális fekete tintapatronjával a felhasználó éles, fekete szövegnyomatokat is készíthet.

Az előoldali USB-porton keresztül kényelmesen az eszközhöz csatlakoztathatjuk közvetlen fotónyomtatást is támogató digitális fényképezőgépünket (pl. HP Photosmart 812), így akár számítógép közbeiktatása nélkül is könnyen, gyorsan elkészíthetjük a papírképeket.

A család kedvence

A kimondottan családi felhasználásra szánt HP Photosmart 7150 költség- és időkímélő: a hatékony nyomtatási sebesség (az opcionális fekete nyomtatópatronnal 14 oldal percenként) és az automatikus papírtípus-érzékelés mellett a tintatakarékos nyomtatás lehetőségét is biztosítja. A 10x15 cm-es papírtálcával és a HP Premium Plus fotópapírral a hagyományos fényképek megjelenését idéző, szegély nélküli fotókat is nyomtathatunk. A csomag a HP nyomtatási és képalkotási szoftvereit, köztük a HP Memories Disc és egy fotóalbum-készítő szoftver legújabb változatát is tartalmazza.

Profiknak

A HP szintén 4800 dpi felbontásra optimalizált professzionális HP Photosmart 7350 készüléke a fotónyomtatóktól elvárt valósághű és pontos képrészletezettséget és nagy teljesítményt biztosító, felhasználóbarát eszköze, amely a fotónyomtatás mellett jól körvonalazott, éles szövegnyomatok készítésére is képes. Természetesen a HP Photosmart 7350 mindazt kínálja, mint a Photosmart 7150, felhasználói kényelmesen, közvetlenül digitális fényképezőgépükről is kinyomtathatják felvételeiket. A CompactFlash, SmartMedia, Secure Digital (SD), MultiMediaCard és Sony Memory Stick memóriakártyákat befogadó csatlakozónyílások segítségével, vagy a közvetlen fotónyomtatást kínáló digitális HP fényképezőgépüket (pl. HP Photosmart 812) a nyomtató USB-portjára csatlakoztatva, is nyomtathatnak. Az eszköz előlapjának könnyen elsajátítható kezelésű, szöveges LCD-kijelzője és vezérlőgombjai gyors és egyszerű hozzáférést biztosítanak a különféle nyomtatási lehetőségekhez (pl. fotók számítógépre küldése és mentése, antik hatású illetve fekete-fehér nyomatok készítése).

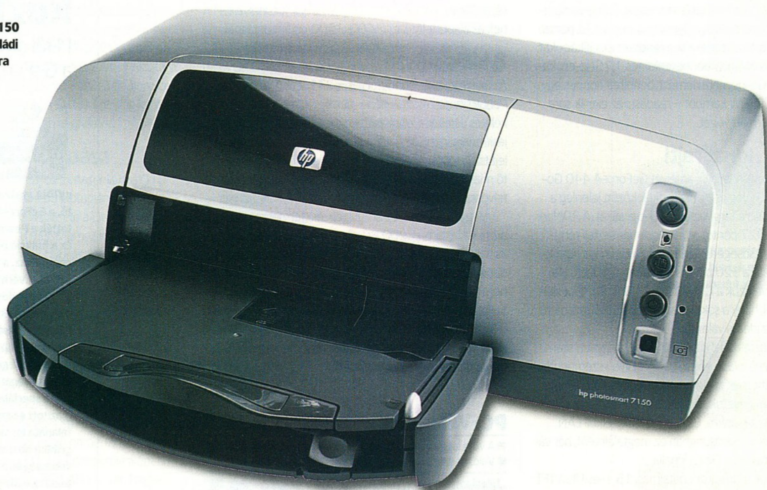
A két nyomtató ideális a *Digitális képfeldolgozás* című mellékletünkben bemutatott *HP Photosmart 812-es* kamerával történő használatra. Ha többet szeretnétek megtudni a digitális fényképezés titkairól, lapozzatok a 83. oldalra. **PCF**

(x)



→Tények

Jellemzők: Közvetlen kamera csatlakoztatási lehetőség, könnyen kezelhető felhasználói felület, mellékelt fotókezelő szoftvercsomag
Optimális felbontás: 4800 dpi
Web: www.hp.hu/digitalis-kepalkotas



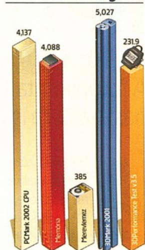
A HP Photosmart 7150 ideális választás családi felhasználók számára

→Tények

CPU: 1,7GHz P4m
RAM: 256Mb 266MHz
Merevlemez: 40Gb
Optikai meghajtó: 16x DVD/CD-RW
Kijelző: 15,1 TFT
Grafika: GeForce4 440
Audió: Crystal CS4205 AC '97 AC3-mal
Csatlakoztatási lehetőségek: 10/100 Ethernet, 56K modem, opcionális vezeték nélküli kártya
Bővíthetőség: Mini PCI foglalat
Portok: 2db USB, 1db soros, párhuzamos és FireWire
OS: Win XP Home
Méret: 331x276x44,5 mm
Tömeg: 3,6kg
Web: www.dell.com



→Eredmények



DELL INSPIRON 8200

817 680 Ft Dell Computers

A legújabb Dell és a Samsung Q10 ütközetében a nyers erő küzd a szépséggel.

Akkor most egy laptoptól van szó, vagy egy fehér törpe darabkájáról? Az Inspiron 8200 tömege alapján az ember inkább az utóbbira tippelne, mivel az asztali gép kiváltására tervezett 3,6kg-os notebook szinte kiszakította a helyéből a karunkat. Ez persze nem meglepő, ha megnézzük a rendszerspecifikációkat: a legújabb P4 dolgozik benne kellemes 1,7GHz-en, kapunk egy 40Gb-os merevlemezt, beépített floppyt, egy DVD-ROM/CD-RW kombót – ráadásul az extrák sora még korántsem ért véget...

Vigyázz, kész, rajt!

Az Inspiron az első laptop, amelyet GeForce4 440 Go-val szállítanak – vagyis a notebookok között jelenleg a Dell gépe kínálja a leggyorsabb 3D-s grafikát. A *3DMark 2001* teszt 5027 pontot ad, ami számos asztali rendszernek is a dicsőségére válna (ezen a téren kétségtelenül porig alázza a 920 pontos Samsung Q10-et). Ha ehhez hozzávesszük a CPU-t és a 256Mb RAM-ot világosan kiderül, hogy a sokat utazó játékőrültek számára az Inspiron az ideális választás.

A csatlakoztatási lehetőségek minél nagyobb száma rendkívül fontos a laptopoknál. A Dellt ilyen szempontból jól ellátták: Ethernet, belső 56,6K modem, IEEE1394, 2db USB és a megszokott párhuzamos/soros portok állnak a rendelkezésünkre. Csak a vezeték nélküli LAN kártya hiányzik (a Samsungban ez megtalálható), bár választható extraként a Dell is kínálja.

Ha kinyitjuk az Inspiront hatalmas, 15,1-es Ultra TFT képernyővel találjuk szembe magunkat; alatta ott a teljes méretű, kényelmes billentyűzet, néhány gomb a CD vezérléséhez, valamint a touchpad és egy navigációs pöcök – az egérmutatót mindkettővel irányíthatjuk. Bekapcsolás után azonnal feltűnik a megjelenítő kitűnő minősége, bár az ikonok és a szöveg zavaróan kicsinek tűnnek az alapértelmezett 1600x1200-as felbontásnál.

8 kilós súlyzó

Az Inspiron elképesztően erős – 231,9 pontot ért el a *Perfomance Test 3.5*-ben – és ahogy már mondtuk, tökéletes választás lehet a játékokhoz és a többi, nagy teljesítményt igénylő feladathoz. DVD nézésre is ideális: a lejátszás tökéletesen egyenletes, a lenyűgöző megjelenítő miatt nagyszerű a kép, és a hang is kristálytiszta ha felvesszük a fejhallgatót.

Vagyis megéri-e az árát? Igen, és (természetesen) nem. Az Inspiron 8200 az erőt, a rugalmasságot és a asztali gép kiváltására való alkalmasságát tekintve mindenek felett áll. De vajon tényleg hajlandó lennél majdnem négy kilót magaddal cipelni, amikor megveheted a Samsung Q10-et, és a dokkolóról levéve már indulhatsz is (igaz ugyan, hogy floppy és DVD/CD-RW nélkül)? Az Inspiron a nagy igényekkel és még nagyobb izmokkal megáldott emberek laptopja. **PCF**

PCFVélemény

↗ A világ leggyorsabb laptopja – jelenleg
↙ Valószínűleg a legnehezebb is

„Igazi szörnyeteg a laptopok között, a szó minden értelmében – gyors, de testes."

84%

Menet közben

Mitől olyan különleges a GeForce4 Go?



Bár az Inspiron igazi erőgép, akár kb. 3 órán át is képes egy feltöltéssel működni. Ez részben az nVIDIA grafikus chipjének köszönhető, a GeForce4 Go-ba ugyanis beépítették a PowerMizer technológiát. Ez a funkció beszabályozza a processzorhoz, a képernyőhöz és a videó hardverhez jutó árammennyiséget, és gondoskodik arról, hogy mindig az a rész kapjon energiát, amelyiknek szüksége van rá. A fantasztikus videochip egyéb, kifejezetten a hordozható gépekhez kifejlesztett tulajdonságai közül fontos megemlíteni a speciálisan az LCD kijelzőkhöz igazított élsimítást. A GeForce4 Go fő feladata természetesen a gyors 3D-s grafika biztosítása: a 7Gb/s-os sávszélesség és a másodpercenkénti 880 texel szavatolja, hogy a chip 440-es verziója megfeleljen az elvárásoknak.

→Tények

CPU: 866MHz PIIIm
RAM: 256Mb
Merevlemez: 30Gb
Optikai meghajtó: 8x DVD/CD-RW
Kijelző: 12,1 TFT
Grafika: Alaplapi Intel 830M
Audio: 16 bites, Sound Blaster kompatibilis
Csatlakoztatási lehetőségek: 10/100 Ethernet, 56K modem, vezeték nélküli mini PCI kártya
Bővíthetőség: Mini PCI foglalat
Portok: 2db USB, 1 db árammal ellátott IEEE1394
OS: Win XP Professional
Méret: 273x228x19,3 mm
Tömeg: 1,35kg
Web: www.samsung electronics.co.uk



→Eredmények



SAMSUNG Q10

Kb. 720 000 Ft Samsung

A Dell maga az őserő – legyőzheti-e a Samsung jól megtervezett gyöngyszeme?

Egy rendkívül szépen megtervezett laptop. Amellett, hogy karcsú és vonzó, két részből áll: a gép kényelmesen ül a dokkolóban, amely a floppy és a DVD/CD-RW mellett a PC-s összeköttetésért felelős portokat is tartalmazza. A két rész összerakva nagyjából akkora, mint egy hagyományos notebook, amikor azonban nincs szükség a meghajtókra és a portokra, és kivesszük a dokkolóból, ultravékony, hihetetlenül könnyű és álomszerűen hordozható gépet kapunk. A Q10 a két világ legjobb vonásait vegyíti – néhány plusszal megfejelve.

Generációk összecsapása

A gigantikus Inspiron 8200-zal összehasonlítva a Q10 nem nevezhető a világ legerősebb laptopjának. A CPU egy 866MHz-es PIII (a sebessége fele a Dellének, és egy generációval öregebb) a merevlemez kapacitása mindössze 30Gb és az alaplapi chipkészlet – az Intel 830M – sem mai darab. Aligha fogja tűzbe borítani a világot – ha játékosként keresel valamilyen hordozható megoldást jobb, ha máshol nézel körül (a Dell például kitűnő választás lehet).

A csekély tömeg mellett (dokkolóval 2,4kg, dokkoló nélkül 1,35kg) a Samsung méretét tekintve is aprócska – a képernyő mindössze 12,1-es a Dell 15,1-eséhez képest, és a térbeli paraméterekben is kb. 5 cm-es az eltérés. Hordozhatóság szempontjából ismét a Samsungé a pont – ideális választás a sokat utazó emberek számára.

Kellemes részlet, hogy a Q10 alapfelszereléseként tartalmaz egy vezeték nélküli mini PCI LAN kártyát. Nagyszerű megoldás, különösen a széles sávú hozzáféréssel felszerelt irodákban és lakásokban, ahol probléma nélkül változtathatjuk a helyünket munka vagy játék közben.

Ízlések és pofonok

A felépítésnek megvannak a hátulütői: a két részből összerakott gép nem érződik annyira strapabírónak, mint a Dell és teljesítmény terén sem érhet az Inspiron nyomába (a Q10 *3DMark 2001* pontszáma mindössze 920, és a *Performance Test 3.5* sem ad többet 110,6-nál), de ismét azt a kérdés, hogy mire akarjuk használni. A DVD lejátszás elfogadható, bár a kisebb képernyő miatt nem számíthatunk a Delléhez hasonló élvezetekre, a kis súly miatt viszont biztosan nem fog elzsibbadni a lábunk, ha ölben tartva dolgozunk rajta.

Így aztán – ahogy az gyakran megtörténik – az Inspiron és a Q10 közötti választás az egyéni ízlésünktől és a használt szoftverektől függ. Egy meglehetősen izmos asztalai gép teljesítményére van szükséged? Válaszd a Dellt. Szép, és minél könnyebben mozgatható laptopra van szükséged, amelynek a vezeték nélküli LAN-nal felszerelt alapgépet kell kiegészítenie? Fordulj bizalommal a Samsunghoz. Gyökeresen eltérő, ám egyformán lenyűgöző masinákról van szó. **PCF**

PCFVélemény

↗ Csodás dizájn, jó hordozhatóság
↙ Teljesítmény terén jócskán elmarad a Dell mögött

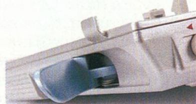
"Még a dokkolóval együtt sem nehéz, ránézni pedig egyenesen élvezet."

88%

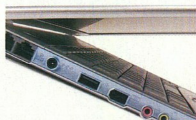
Dokkolás közben



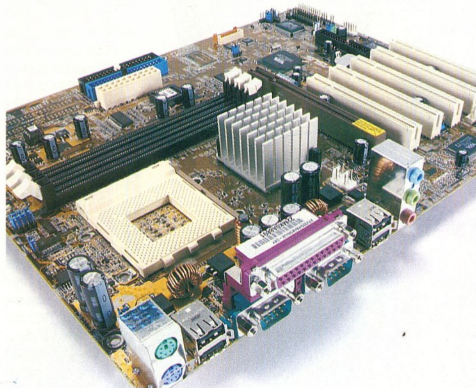
A Q10 olyan, mint a többi laptop – még így is elég kicsi ahhoz, hogy könnyedén magunkkal vihessük.



A Q10-et két kapocs tartja a helyén. Ha egyszerre húzzuk meg mindkettőt a laptop kiszabadul a dokkolóból.



Hihetetlenül vékony és könnyű, miközben az egyik kezünkkel tartjuk, a másikkal nyugodtan gépelhetünk.





A7V333

35 000 Ft ASUS TeK

A legújabb memóriaszabvány némi pluszteljesítménnyel ajándékozza meg az Athlont.

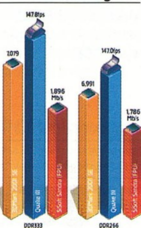
Memória: az aktuális nagy durranás. Felejtsd el a processzort és a legújabb grafikus kártyát – ha egy pillanatra sem szeretnéd elhagyni a technológiai fejlődés fősodorát, most a legfrissebb memóriaszabványokra kell koncentrálnod. Az A7V333 az Athlonos mezőny legfiatalabb versenyzője, ezért jó néhány olyan extrát és pluszt tartalmaz, amelyektől felhördül a közönség. Az alaplap lelke a VIA új KT-333-as chipkészlete, amely már támogatja a DDR333-as – más néven PC2700-as – RAM-okat. Ez elméletileg 25%-os teljesítménynövekedést jelent a hagyományos DDR266-hoz képest. Az A7V333 a megszokott USB 1.1-es portok mellett az ATX hátlap paneljén négy USB 2.0 csatlakozót is tartalmaz. A listát az ATA-133 támogatás és a ma már kötelezőnek tekinthető alaplapi hangchip teszi teljessé – az utóbbit a C-Medianak köszönhetjük.
Az alaplap kialakítása kitűnő, az elrendezése szellős, és a tervezők a processzorfoglalat körül is rengeteg szabad helyet hagytak a nagy hűtőventillátorok számára.
A driverek telepítése az esetek többségében nem igazán zökkenőmentes, az ASUS a tisztességes kezelőfelület beépítésével jól oldotta meg a feladatot. Az A7V333 gyors, bár csak a DDR266-os lapokhoz képest. A teljesítményt DDR333-as és DDR266-os memóriákkal is lemértük, a különbség azonban szinte elhanyagolható.
A 333MHz-es processzorok megjelenéséig az új memóriaszabvány nem nyújt igazi pluszt a pénzünkért. Ettől függetlenül, ha hosszabb idő után most jött el a hardvercsere ideje, nehéz lesz jobb alaplapot találni. **PCF**



→Tények

Jellemzők: VIA KT-333 chipset, 5db PCI aljzat, 4x AGP Pro, 3db DDR PC1600/PC2100/PC2700 foglalat (max. 3Gb), 2db ATA-133 csatlakozó, 2db USB 1.1 és 4db USB 2.0, integrált 6 csatornás C-Media hangchip
Támogatott processzorok: Duron, Athlon, Athlon XP
Web: www.dabs.com

→Eredmények



PCFVélemény

↗ USB 2.0 és a legújabb memóriaszabvány
↙ A 266MHz-es memóriához képest csekély a fejlődés

„Villámgyors alaplap, a 333MHz-es memóriák viszont arcpirítóan drágák." **82%**

POWERSHOT A30

86 200 Ft Canon

Ideje ráfókuszálni egy újabb olcsó digitális fényképezőgépre. Mondd szépen: csíz!

Néhány fényképezőgép-gyártó a karcsúságban látja a megváltást. Másoknak a darabosság jelenti az isteni utat. A Canon esetében a méret nem véletlen: az A30 4db AA elemmel működik. Ez azt jelenti, hogy normál alkáli elemek használata mellett bekapcsolt LCD-vel 200 képet készíthetünk. Ha a folyadékkristályos kijelző helyett az optikai keresőablakot használjuk az élettartam kb. 500 képre megy fel – NiMH elemekkel ennek a duplájára. A gép vezérlése hét gombra, a módválasztóra és a képernyőn megjelenő menükre épül. A gyakran használt funkciókat (például a vakut) a gombokkal hozhatjuk működésbe – emellet egyértelmű eligazító ábrákat találunk, amelyek minimálisra csökkentik a menüben szöszmötöléssel eltöltött időt. Ha viszont kifejezetten szeretünk szöszmötölni az A30 ebben is partner: a blendeméret beállításától kezdve a fehér szín egyensúlyán át a fénymérésig sokféle csemegével szolgál. Az ehhez hasonló funkciók beállítására zavaró – és szükségtelen – módon két lehetőséget kapunk: az egyik a manuális, a másik az ún. Program AE. Aggodalomra azonban semmi ok: az automatikus beállítások az esetek 90%-ában tökéletesen kiszolgálják az igényeinket. Az 1,2 megapixeles képminőség kiemelkedő helyett ma már csak kielégítőnek számít. A 25x20 cm-es képeken látszik az élesség hiánya, az általánosan használt 12x10-eseken azonban még nem jelentkezik a probléma, ami azt jelenti, hogy az A30 tökéletesen megfelel a hétköznapi ember igényeinek. **PCF**



→Tények

Megapixelek: 1.2
Maximális képméret: 1280x960
Memóriatípus: Compact Flash
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom megfelelője: 35-105mm
Vakumód: Négy
Méret: 110,3x71,0x37,6 mm
Web: www.canon.co.uk

PCFVélemény

↗ Sokáig bírják az elemek
↙ Jó, de a képminőség terén átlagos

„Ennyiért kellemes és jól felszerelt fényképezőgépnek számít. De érdemes még egy kicsit spórolni." **69%**



COOLPIX 2500

113 000 Ft Nikon

Digitális fényképezőgépet keresel? Most képbe kerülhetsz.

PCFVélemény

↗ Kényelmesen használható, könnyű

↙ Kizárólag az LCD-re hagyatkozhatunk

„Kis méretű, sokoldalú és könnyen használható gép. Szomorú, hogy nincs rajta optikai keresőablak." **80%**

A gép azonnal begyűjtött néhány pluszpontot mérete miatt, ugyanis olyan kicsi, hogy az ingzsebünkben is elfér. A pontokat aztán a következő percben el is vesztette, mivel hiányzik róla egy nélkülözhetetlennek számító alkatrész: az optikai keresőablak. A képbeállításhoz kénytelenek vagyunk az LCD kijelzőt használni, márpedig a színes LCD-k a digitális világ vámpírjai, amelyek könyörtelenül szívják ki az erőt a magatehetetlen, szűz akkumulátorokból. Ettől függetlenül a Coolpixhez járó aprócska Nikon akku elméletileg 80 perc üzemidőt biztosít, amely tulajdonképpen elfogadható, ha nem felejtjük el magunkkal vinni a töltőt.

Az LCD-s beállítást nagyban megkönnyíti, hogy a lencse egy elforgatható foglaltban kapott helyet. Ez azt jelenti, hogy nyugodtan megkereshetjük azt a testhelyzetet, amelynél a legjobban látunk rá az LCD-re, miközben a lencse végig ugyanarra a pontra irányul.

A leggyakrabban használt funkciókat (például a vakut) csak a menüből érhetjük el, az előhívásukhoz elég egy gombnyomás, a kiválasztásuk pedig egy négy irányú, billentyűvel történik. A 12 előre beállított fényképezési módot tartalmazó Scene menü különösen hasznos. Egy kis ízelítő a választékból: Party/Indoor (részletgazdag háttér, gyenge megvilágítás), Múzeum (nincs vaku, hosszú expozíciós idő). A Manual opciónál pedig akár kézzel is beszabályozhatjuk a képélességet, az expozíciós időt, a fehér szín egyensúlyát és még sok minden mást. A blendeméret és néhány hasonló, más gépeken megtalálható funkció ugyan hiányzik, a Scene menüben azonban az esetek 95%-ában ezek is beállíthatók. A két megapixel miatt a képek többsége kifogástalan élességű – ezen az áron egyáltalán nem rossz vétel. **PCF**



→Tények

Megapixelek: 2.0
Maximális képméret: 1600x1200
Memóriatípus: Compact Flash
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom megfelelője: 37–111mm
Vakumód: Négy
Méret: 114x59,5x31,5 mm
Tömeg: 1,65kg
Web: www.nikon.co.uk





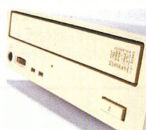
TEAC CD-W540EK

Kb. 40 000 Ft Teac

Egy CD író. Kifejezetten gyors. A színe bézs. Más kérdés?

Néhány hónappal ezelőtt még a 24x-es CD írók voltak a legmenőbbek a világon. Ma azonban már lejárt lemeznek számítanak: lassú vacakok, amelyeken régen túllépett a viharos sebességgel fejlődő adattárolás. Jelenleg a 40x-es írók fején ragyog a korona, bár csak elenyésző mértékben gyorsabbak 24x-es elődeiknél (a 32x-es írók megjelentek ugyan, de gyorsan kiderült, hogy az ég világon senki sem érdeklődik irántuk, így aztán hamarosan eltűntek a színről). A CD írók sebessége elérte a maximumot, ezért a cégeknek alaposan meg kell szenvedniük, ha ki akarnak találni valamit a DVD-írók előretörésének megállítására.

A Teac 40x-es CD-RW-je egy 24x-es egységnél mindössze 20-30 másodperccel kevesebb idő alatt ír fel 650Mb adatot. A készülék támogatja a 12x-es újraírást (ez váltja fel az élemedett korú 10x-es szabványt), kompatibilis lemezekből azonban jelenleg meglehetősen keveset találunk a piacon. Viszont legalább jelentős előrelépésnek számít a dolog, hiszen a teljes írási idő jó 1-2 perccel lerövidül. A mellékelt szoftvercsomagnál láttunk már izgalmasabbat is, az igazság azonban az, hogy ez furcsa módon inkább elégedettséggel töltött el minket: a Teac nem zúdít ránk rengeteg csiricsáré MP3 lejátszót és hasonló vacakot, amelyek a lehető legtöbb helyet foglalják el a Start menüben és a Tálcán. Az apróságok közé egy hasznos, az audiograbbelést felgyorsító program és – meglehetősen bizarr módon – egy Teac képernyővédő tartozik. Ennyi. Semmi olyasmi, amin felidegesíthetnénk magunkat, semmi olyasmi, ami feldobna minket – pont olyan, mint az író. **PCF**



→Tények

Olvasás: 48x
Írás: 40x
Újraírás: 12x
Csatolófelület: IDE
Web: www.teac.co.uk

PCF Vélemény

↗ Villámgyors
↙ Egy 24x-es írót nem érdemes lecserélni rá

„Az egyik leggyorsabb CD-RW a piacon és nem is túl drága, de nem kihagyhatatlan vétel." **84%**

ULTRA/650 XP GOLDEN SAMPLE

Kb. 88 000 Ft Gainward

Nos, a név alapján mindenképpen kitűnő GeForce 4-es kártyát kapunk a pénzünkért.

Miközben a GeForce 4 család többi tagja már a piacon van egy ideje, a világ leggyorsabb GPU-jának olcsó változata kicsit megvárakoztatott minket. Ez elégé idegesítő lehet, ha az embernek nincs több, mint 100 000 Ft-ja egy újabb videokártyára, de megéri várni – nem úgy, mint például egy George Lucas filmre. A lebutított MX sorozattól eltérően a Ti 4200 ugyanolyan teljes tudású GeForce 4, mint a 4400 és a 4600 – csak a sebességben különbözik a nagyobb testvérektől. A kártyán 128Mb DDR memóriát, egy TV és egy S-VHS kimenetet, egy (a TFT monitorok bekötésére szolgáló) DVI csatlakozót, valamint egy szabványos VGA aljzatot találunk. Ahogy az megszokott, a GeForce 4 nView technológiájával akár két monitort is csatlakoztathatunk, sőt, mi több: a Gainward kártyájával videoanyagot is felvehetünk a kompozit és az S-VHS csatlakozón keresztül; a szerkesztéshez a cég programot is mellékelt.

A Golden Sample (Arany minta) szókapcsolat a terméknévben nem valamilyen kellemetlen biológiai kísérletre utal, hanem arra, hogy a kártya gyorsabban fut a referenciaértékeknél; a Gainward driverével könnyűszerrel túlhúzhatjuk, bár így sem lassú.

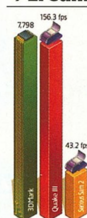
Kb. 24 000 Ft pluszkiadással viszont már egy valódi 4400-ashoz is hozzájuthatunk. Bár a 650XP-t jól összerakták és a teljesítménye sem rossz, lehetne egy kicsit olcsóbb. Hát igen. Az nVIDIA igazán elkényeztet minket ezzel a rengeteg kártyatípussal... **PCF**



→Tények

Chip: nVIDIA GeForce4 Ti 4200
Chip órajel: 260MHz
Memória órajel: 520MHz DDR
RAM: 128Mb
RAMDAC: 350MHz
Maximális felbontás: 2048x1536 75Hz-en
Csatlakozók: DVI, VGA, videó ki/be
Szoftver: *Serious Sam*, videószerkesztő alkalmazások
Web: www.gainward.com

→Eredmények



PCF Vélemény

↗ A létező legjobb GPU, plusz teljes videó funkciók
↙ A teljesítményhez képest kicsit drága

„GeForce 4 MX kártyák? Ha igazi teljesítményt szeretnél, ennél nem adhatod alább." **81%**





JORNADA 568

160 900 Ft HP

Vedd a HP valaha készült legjobb kéziszámítógépét, és a legújabb Microsoft OS-t, és kész is a kívánatos PDA.

Ma már nem készülnek olyan Pocket PC-k mint régen, a HP esetében azonban ez az igazat megvallva inkább előny. A súlyos, fém Jornadát egy kisebb tömegű, és sokkal könnyebben hordozható PDA váltotta fel.

A legújabb Jornada végre olyan hardvert kapott a HP-től, amellyel meg tud felelni a Microsoft nagy erőforrás-igényű Pocket PC operációs rendszerének. A nyers erő szempontjából az 568 a legjobb Pocket PC-s gépekkel is fel tudja venni a versenyt. A régóta várt 64Mb RAM végre elég memóriát biztosít mind a szoftverek zökkenőmentes futtatásához, mind a fájlok tárolásához.

A plusz energiára nagy szükség is van, a Jornada 586 ugyanis a gyártó állítása szerint jóval több egyszerű személyi titkárnál. A Pocket PC 2002 jó néhány előre telepített alkalmazást tartalmaz: többek között a *Word*, az *Excel* és az *Internet Explorer* leegyszerűsített változatát, valamint ebook olvasó, illetve MP3, WMF és videó lejátszó szoftvert. Egy infravörös porton a PDA-hoz kapcsolt mobiltelefon segítségével elméletileg filmeket is nézhetnénk a weben. A gyakorlatban a nullához konvergáló képfrissítés miatt ennek semmi értelme.

A Jornada 586 tehetsége nem kérdőjelezhető meg, és bár év végétől a HP/Compaq házasság miatt valószínűleg leváltják, feltétlenül jó vételnek minősül kiváló minősége és a hozzá csatlakoztatható tartozékok (mini billentyűzet, digitális fényképezőgép, stb.) miatt. **PCF**



->Tények

Processzor: 206MHz Intel StrongARM
Méret: 76,5x132x17,2 mm
Tömeg: 173 g
Memória: 64Mb
OS: MS Pocket PC 2002
Bővítés: CompactFlash
Megjelenítő: 65536 színű, 3,5 hüvelykes
Akkumulátoridő: 14 óra
Audió: Hangszóró, fejhallgató csatlakozó
Adatbevitel: Cerka, mikrofon
Csatlakozófelület: USB
Web: http://thenew.hp.com

PCFVélemény

↗ Az erejétől szárnyra kapnak a szoftverek, jó hordozhatóság
↙ Nem tűnik elég masszívnak

„Kiváltja az asztali PC funkcióinak többségét – mint Mini-me, kevésbé gonosz kiadásban." **80%**

LOGITECH Z-560

68 960 Ft Logitech

Bődületes erejű 4.1 surround hangfalkészlet, amely pánikszerű menekülésre készteti a szomszédokat.

A Logitech hangfalkészlete mellé ajándék is jár: ingyen száll ki hozzánk a rendőrség. Ha 400W engedelmeskedik az akaratunknak nehéz megállni, hogy ne tekerjük fel a hangerőt amíg az egész utca remegni nem kezd a basszustól.

A Z-560 öt részből áll: négy csodálatos kis szatellitből, amelyek meglehetősen figyelemre méltó módon 212W-ot préselnek ki magukból, és egy 20cm-es mélynyomóból, amely további 188W-nyi falrengető basszussal fokozza az élvezetek.

A készlet legvonzóbb tulajdonsága azonban nem a hangerő, hanem a hangminőség. A PC-s hangszórórendszerek többségétől eltérően a Z-560 THX minősítéssel rendelkezik. Ez magyarul azt jelenti, hogy a suttogástól a hatalmas robbanásokig minden kristálytisztán szólal meg, a filmek beszédhangja kifogástalan, és a surround hatás is autentikus. Emiatt aztán a megvásárlása után sok idő töltünk audio extázisban – a játékok dübörögnek (főleg ha felcsavarjuk a basszust), a DVD-k akciójelenetei alatt pedig a kanapé mögé bújunk rémületünkben.

A jövendőbeli audiofilek bizonyára örülnek az álsurround opciónak, amely a régebbi filmek és hangkártyák sztereó hangját négy csatornássá változtatja. A dolog jól működik, főleg a játékokban, azonban mégis ajánlott valamilyen első és hátsó hangkimenettel rendelkező kártya beszerezése.

A hangszóróktól általában nem szoktunk fellelkesedni, a Z-560 azonban kivétel. Még a legunalmasabb DVD-t is szórakoztatóvá tudja varázsolni, és elég jó minőségű – hangos – ahhoz, hogy a nappali dísze legyen. **PCF**



->Tények

Teljesítmény:
Szatellitek: 212W RMS (4x53W)
Mélynyomó: 188W RMS
Szabályzók:
Basszus, első/hátsó fader, hangerő és M3D surround
Frekvenciatartomány:
35Hz–20KHz
Jel/zaj arány: >100dB (A)
Web: www.logitech.com

PCFVélemény

↗ Csúcsminőségű hang, dübörgő basszus, megkapó surround
↙ Nincs középső hangszóró, a minőség nem olcsó

„A szomszédok utálni fognak, a kristálytiszta hang viszont őrült vigyort varázsol az arcodra." **95%**



Multimédia fejhallgatók

Szerezz néhány piros pontot a szomszédnál: kapcsold ki a hangfalakat és kapd fel a fejhallgatót.

Nem szól elég telten az MP3 lejátszód, a szomszédnak pedig elege van az egész éjszakán át tartó *Counter-Strike* menetekből? Egy minőségi fejhallgató nagyban megkönnyítheti az életed. A legújabb modelleket azonban már nem csak zenehallgatásra és némi játékra tervezték: a modern technológia rendkívüli hangminőséget tud produkálni, miközben számos termékhez kitűnő mikrofont is kapunk a játékon belüli kommunikációhoz, a chateléshez vagy a hangfelismerő szoftverek használatához. A notebook tulajdonosok olyan példányokat is beszerezhetnek, amelyekhez nincs szükség hangkártyára, és digitális csatlakozójuk a nemkívánatos zajt és interferenciát is kiszűri.

A következő két oldalon öt fejhallgatót mutatunk be az olcsó, vidám modellektől kezdve a hipermodern digitális csodákig. Némelyiket hangfelismerésre tervezték, másokat utcai zenehallgatásra, megint másokat játékra, filmnézésre, zenekeverésre vagy otthoni hangfelvételek készítésére. Mivel az árak 4 000–18 000 Ft-ig terjednek a családi kassza kifosztása nélkül is hozzájuthatunk valamelyik minőségi példányhoz – mindegy melyiket választjuk, a kistestvérünk walkmanjéből kilopott és jelenleg használt vacakhoz képest bármelyik hatalmas javulást jelent.

A teszt egyik résztvevője sem rossz, de a mezőnyben egészen kivételes példányok is akadnak. Lássuk melyik fejhallgatóra került a korona... **PCF**

Hogyan teszteltünk?

Tánc, robbanások és DVD-k... Ismét egy tipikus nap a *PCF* tesztlaborban.

PCF LABOR

A fejhallgatók teszteléséhez egy Creative Sound Blaster Live! kártyát használtunk (kivétel az USB-s Labtec fejhallgató, mert nincs szükség hangkártyára), a próbaszámok listája pedig lágy soul dallamoktól zörgő R&B ritmusokon át a Slipknot legijesztőbb felvételéig terjedt. Miután túljutottunk a zenei próbán a DVD-k és a játékok következtek – megnéztük milyen jók versenyzőink a részletek visszaadásában és sztereó hang szétválasztásában. A mikrofonokat az IBM *ViaVoice*-ával próbáltuk ki, aztán hosszú órákig le sem vettük a teszt résztvevőit érzékeny és finnyás fejünkről, hogy kiderüljön nem válik-e kényelmetlenné a viselésük egy egész éjszakán át.

→Plantronics .Audio 90

Frekvenciatartomány:
Fejhallgató: 20-20000Hz
Mikrofon: 100-8000Hz
Csatlakozó: 3,5mm jack
Web: www.plantronics.co.uk

2002. arany-érem PCFormat augusztus

PLANTRONICS .AUDIO 90

9 900 Ft Plantronics



Tesztünk legnagyobb – és legrondább – fejhallgatója egyben a legkényelmesebb is, ráadásul kiemelkedő hangminőséggel dicsekedhet. A basszus élénk, ugyanakkor megfelelően erős, a kitűnő sztereó-szétválasztás pedig azt jelenti, hogy a játékokban kiválóan hallunk minden részletet, bármilyen őrült tempóban pörögnek is az események.

A fejhallgató a filmek és a zene terén is ugyanilyen jól teljesít – bármit játszunk le és bármennyire tekerjük fel a hangerőt, az Audio 90 kristálytiszta hangot ad, amely majdnem olyan jó, mint drágább Sennheiseré. A beépített mikrofon problémamentesen működik együtt a hangfelismerő, valamint a chat szoftverekkel, és ha nincs rá szükség le is szerelhetjük. A Plantronics és a Sennheiser között csekély a minőségkülönbség – ráadásul a drágább fejhallgatón nincs mikrofon.

Az Audio 90 egyáltalán nem szép, az utcai használathoz pedig túlságosan nagy, viszont a mérete miatt kivételesen kényelmes akár hosszú távon viselve is. Ha olyan fejhallgatóra van szükséged, amelyiktől nem fájdul meg a fejed, tökéletesen megbirkózik meg mindennel, és még jó minőségű mikrofon is jár hozzá, mindenképpen a Plantronicsot ajánljuk.

↗ Kényelmes, jó basszus, árnyalt hang
↙ Ronda, túl nagy utcai használatra

„Tökéletes, ha a minőségi hang mellett mikrofon is kell." **94%**



→Altec Lansing AHS-30

Frekvenciatartomány:
Fejhallgató: 60-20000Hz
Mikrofon: 100-16000Hz
Csatlakozó: 3,5mm jack
Web:
www.alteclansing.com





→Sennheiser HD497

Frekvenciatartomány:
Fejhallgató: 24-22000Hz
Mikrofon: Nincs
Csatlakozó: 3,5mm jack
Web:
www.sennheiser.com



→Labtec Axis 712

Frekvenciatartomány:
Fejhallgató: 20-20000Hz
Mikrofon: 100-16000Hz
Csatlakozó: USB
Web: www.labtec.com



→Sennheiser Headmax MX500

Frekvenciatartomány:
Fejhallgató: 18-22000Hz
Mikrofon: Nincs
Csatlakozó: 3,5mm jack
Web: www.sennheiser.com

ALTEC LANSING AHS-30

Kb. 5 600 Ft Altec Lansing



A kemény műanyagból készült AHS-30-as kicsi hangszórófelülettel (ebben benne van a 32mm-es meghajtó is), és elfordítható mikrofonnal rendelkezik. A kábelen hangerő-szabályozót és háromállású mikrofonkapcsolót találunk, amelynek zajcsökkentő funkciója van. A basszus nagyon erős, a hang ütős, de – főleg az eszeveszettebb játékokban – nem elég jó a szétválasztása, a pánt pedig idővel kényelmetlenné válik. Ha olcsó mikrofonos megoldást keresel érdemes elgondolkodni rajta.

↗ Olcsó, beépített mikrofon, hangerőszabályzó
↙ Határozatlan hang, kényelmetlen lehet

„Olcsó mikrofonos modell, játékra hosszú távon nem ajánljuk."

71%

LABTEC AXIS 712

Kb. 18 000 Ft Labtec



Az Axis szokatlan módon USB csatlakozóval van felszerelve. Ennek két előnye van: egyrészt csökkenti a zajt és az interferenciát, másrészt nem igényel hangkártyát – ami ideálissá teheti a laptop tulajdonosok számára. A hang erőteljes és tiszta, miközben az USB csatlakozás a jelek szerint növeli a hangfelismerés pontosságát. A basszussal viszont gondok vannak. Ha főleg játék és DVD nézés a cél nem ajánljuk, hangfelismeréshez és chateléshez viszont jó választás lehet.

↗ Nem kell hangkártya, digitális csatlakozás
↙ Kevés basszus, nagy hangerőn nyers, drága

„Hangfelismerésben remekel, de nem játékra tervezték."

88%

SENNHEISER HD497

13 900 Ft Sennheiser



A világ hangstúdióinak többsége Sennheiser fejhallgatókat használ, nem csoda hát, hogy tesztünk legjobb hangminőségét a HD497 produkálta. Viszont ez a legdrágább is. A minőség ettől függetlenül fantasztikus, a játékoknak nagyon jót tesz a kristálytiszta hangzás és a mély basszus, ráadásul a fejhallgató viselése hosszú távon is kényelmes. Ha a hangminőség a fő szempont ez az ideális választás – feltéve persze, ha nincs szükség mikrofonra.

↗ Árnyalt hangzás, kitűnő basszus, kényelmes
↙ Drága, nincs mikrofon, utcára túl nagy

„Ha áldozol rá, kivételes hangminőséget élvezhetsz."

93%

SENNHEISER HEADMAX MX500

3 990 Ft Sennheiser

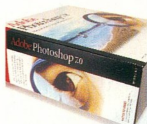


A Headmax MX500-at az MP3 lejátszókhoz és egyéb hordozható eszközökhöz mellékelt olcsó fül- és fejhallgatók kiváltására szánták. A figyelemre méltó frekvenciatartomány és a tisztességes hangerő miatt sokkal jobb a készülékekhez gyárilag adott vetélytársaknál – főleg a basszus és a hangerő terén. Viszont bármilyen kifinomult is technológiailag, hangminőségben nem veheti fel a versenyt jóval teltebb és kevésbé nyers hangzás elérésére képes a nagyobb fejhallgatókkal.

↗ Komoly hangerő, figyelemre méltó basszus
↙ Drága, a zárt fejhallgatók jobbak

„Jobb minőségű az MP3 lejátszókhoz csomagoltaknál."

80%



→Tények

Jellemzők: 95db szűrőeffekt, mintakészítő, fájlböngésző, vektoros szöveg, jelszóvédett PDF, képcsomag, webgaléria, képjavító ecset, automatikus képkorrekció, helyesírás-ellenőrző és egy csomó más cucc, amelyekkel akár egy rozmárt is agyonverhetünk
Webes képkészítés: Intervallumok, áttetszőség, animált GIF, áttűnés, utalótérkép, vektoros szövegek és ábrák
Minimum: 32Mb, Win 95/NT
Web: www.adobe.com



PHOTOSHOP 7

2002. arany-érem PCFormat augusztus

Adobe

A fotószerkesztés King Kongja – legalábbis verziószámban – szerencsésen utoléri a *Paint Shop Pro*-t.

A *Photoshop* tulajdonosoknak három típusa van: azok, akik művészeti vagy fotográfiai területen dolgoznak, és tényleg szükségük van rá, azok, akik warez oldalakról töltötték le, és azok, akiknek túl sok pénze van és villogni szeretnének. Ha valaki az utóbbi kategóriához tartozónak érzi magát nem szabad elfelejtenie, hogy a jóval olcsóbb *Paint Shop Pro*-val valószínűleg ugyanolyan jól elvégezheti a feladatokat. A második csoportba tartozókat ezúton figyelmeztetjük, hogy a magazin DNS érzékelős papírja pont most faxolja el az ujjlenyomatukat a BSA-nak. Ha viszont az első csoportba tartozol valószínűleg tényleg komolyan érdekel a dolog.

Valami bűzlik

A *Photoshop* korábbi kiadásai barátságtalanok voltak – semmi szórakoztató elem, semmi könnyítés a kezdők számára. A 7. kiadás látványvilágát azonban alaposan felújították (legalábbis az eszköz panelt), és bár a teljesítményt ez nem befolyásolja, az új felhasználókra jótékony hatással van. Ezen kívül rengeteg új beállítást is kapunk, amelyekkel kedvükre elbabrálhatnak azok, akik csak játszadozni szeretnének egy kicsit – viszont itt véget is érnek a program képességeit érintő fejlesztések. A jelek szerint sikerült valamiféle tudásplafont elérni a képmanipulálás terén, és emiatt lelassul az eddigi viharos fejlődés. Fogalmazzunk világosan: ha megvan a *Photoshop 6* – sőt, tulajdonképpen az 5.5 – semmi értelme az új verzióra váltani. Ha viszont először vennéd meg a sorozat valamelyik tagját, felesleges hezitálni – eddig kétségtelenül ez a legjobb változat. Az újdonságok közül messze kiemelkedik a Fájlböngésző, amelyet arcátlan módon a *Photoshop Elements*-ből loptak ki (pardon: kölcsönöztek), és amelyet már évekkel ezelőtt be kellett volna építeni a programba. Alapvetően a Windows Intéző kizárólag képekkel működő verziójáról van szó – egyszerű, mégis hihetetlenül hasznos dolog, hiszen mostantól nem kell kilépni a képek rendezéséhez és kategorizálásához. Ráadásul meglehetősen erőteljes és sokoldalú.

Képgyógyászat

A digitális fényképezőgépek és szkennerek népszerűségének növekedése miatt (a TWAIN támogatással ellátott *Photoshop* a modern eszközök többségével képes együttműködni) a legújabb változat a képek elkészítése helyett a képminőség javítására helyezi a hangsúlyt. Az új healing/patch brush kellemesen fejleszti tovább a clone brush funkciót, amellyel gyorsan, és meglepően hatékonyan tudjuk beolvasztani vagy eltüntetni a képek sérült vagy egyenetlen részeit. Eközben a frissen beépített Auto Color eszköz végre megbízhatóvá teszi az automatikus képkorrekciót. Meglepetéssel kellett konstatálnunk, hogy a webes képekkel kapcsolatos funkciók gyakorlatilag változatlanok maradtak, hiszen a fotómanipuláló alkalmazásokat használó emberek többsége manapság ezen a területen dolgozik. Az Adobe talán azt gondolta, hogy hazai pályán nem veheti fel a versenyt a Dreamweaver-rel és társaival (ebben valószínűleg igazuk is volt). Bár kérdéses, hogy az újítások miatt érdemes-e a 7-es verzióra váltani, a *Photoshop* bődületes ereje, kimeríthetetlen mélysége és figyelemre méltó sokszínűsége vitathatatlan. Az ára valóban csillagászati, professzionális célokra azonban ez *a megoldás* – nem talál legyőzőre a kategóriájában. **PCF**

PCF Vélemény

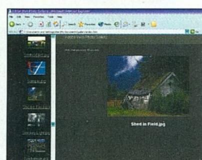
↗ Fájlböngésző, barátságosabb kezelőfelület
↙ Néhány újítás, magas ár

„Hosszú távon bizony még mindig ez a legjobb fotószerkesztő alkalmazás."

92%

Új fiúk

Vegyük szemügyre közelebbről a 2002-es újdonságokat.



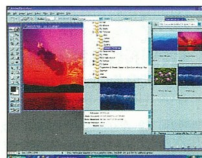
WEBGALÉRIA

Az ügyes új funkcióval pillanatok alatt elkészül a thumbnail galéria vagy a diavetítés, amelyet weblapokon vagy prezentációkban használhatunk fel – az utóbbit weblapként menti el a program, hogy a *Photoshop* nélkül is hozzá lehessen férni. Meglehetősen sok sablont kapunk, így aztán eléggé izgalmasnak tűnik a dolog.



MENTÉS WEBRE

Nem új funkció, de a 7-es verzióban feljavítva találjuk meg. Minden felesleges adatot és részletet eltávolít a képről annak érdekében, hogy a lehető legkisebb legyen – egy normális weblapon nem lehetnek akkora fotók, amelyeknek a letöltődésére 20 percet kell várni.



FÁJLBÖNGÉSZŐ

Régóta várt fejlesztés – a segítségével végre a *Photoshop*-ból böngészhetjük át a merevlemezen található képeket. A fotók előnézeti képként jelennek meg, tehát nem kell fejben tartani a fájlneveket – a böngésző átnevezésre, törlésre és másolásra is képes.



Ha nem akarsz saját látványtervvel előállni, a *WebPlus 7* jó néhány sablonnal segít neked.

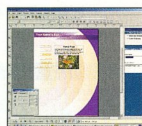
INTERNET DESIGN SUITE

Serif

Vajon a Serif programgyűjteménye az ideális megoldás a kis költségvetésből gazdálkodó webtervezők számára?

A több alkalmazásból álló olcsó *Internet Design Suite* célja az, hogy teljes, könnyen kezelhető weblapkészítő megoldást kínáljon. Három különálló csomagot kapunk: *Serif WebPlus 7*, *PhotoPlus 6* és *3DPlus 2*. A Serif webtervező programja a *WebPlus*. A különlegessége az, hogy szabadon mozgathatjuk vele az elemeket – úgy, mint egy tördelőprogramban. Ez azt jelenti, hogy a képek és az animációk importálása után gyorsan a helyükre igazíthatjuk az objektumokat és a szövegdobozokat – úgy, ahogy arra ezelőtt még sohasem volt lehetőség. Appleteket és QuickTime filmeket is beépíthetünk, és interaktívan alakíthatjuk ki a weblapunk lényeges pontjait, miközben külső URL hivatkozásokkal vagy újabb, webhelyen belüli oldalakkal is bővítjük művünket. Az ötletes Attributes eszközkészlettel bármelyik objektumot kiszínezhetjük, áttetszővé tehetjük stb. Az SWF vagy Shockwave támogatás hiányáért azonban kénytelenek vagyunk levonni néhány százalékot.

Bár a *PhotoPlus 6* komolyabb az előző programnál, a használata ugyanolyan egyszerű. A minőségi képszerkesztő alkalmazásként számon tartott *PhotoPlus* ismeri a rétegeket, és számos eszközzel segíti a képmanipulálást és az új ábrák létrehozását. Hasznos elem a webes eszközkészlet, amellyel közvetlenül a vászonra rajzolhatjuk fel a különböző grafikai elemeket, hogy aztán az Export Optimalizálóval könnyedén beállítsuk a méretüket. Desszertnek itt a *3DPlus*. Bár nem tartozik egy súlycsoportba a *Cinema 4D*-vel és a társaival, 3D-s szövegek és előre elkészített objektumokhoz ideális. **PCF**



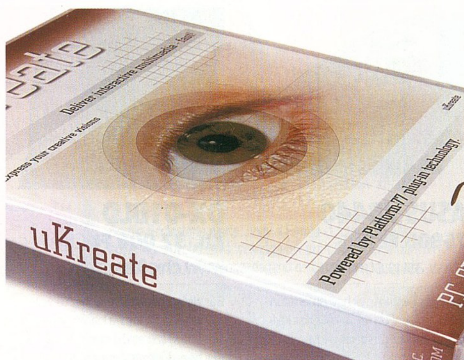
→Tények

WebPlus 7: DTP stílusú webtervezés, multimédia támogatás, számos sablon
PhotoPlus 6: Teljes képszerkesztő eszközkészlet, sokféle filter, web export
3DPlus 2: 3D-s tervezőkészlet, megvilágítási beállítások, 3D-s animációk, anyagfelületek
Minimum: Pentium, 32Mb
Ajánlott: 64Mb
Web: www.serif.co.uk

PCFVélemény

↗ Könnyen használható webtervező, jó ár/érték arány
↙ Nincs használhatunk Flasht vagy Shockwave-et

„Kiváló eszközkészlet kezdő webtervezőknek a website gyors elkészítéséhez." **76%**



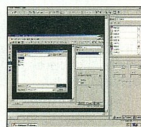
Nincs szükség erőműre, hogy a *uKreate* prezentációit megtekinthessük.

UKREATE

Coull Ltd

Multimédiás anyagok és teljes képernyős videoprezentációk készítése – könnyedén.

Bár a *uKreate*-et általában a drága és összetett *Macromedia Director* kitűnő kiegészítőjeként tartják nyilván, önmagában is jó képességekkel rendelkező multimédiás programnak nevezhető – főleg ha videokészítés a feladat. Hogy miért? Nos, az okos tömörítési technikáknak köszönhetően olyan teljes képernyős MPEG-2 filmek előállítására képes, amelyeket gyakorlatilag bármilyen PC-n le lehet játszani (máshogy fogalmazva: a CD-t nem csak vadonatúj P4-es gépeken lehet majd megnézni). Ez már önmagában is lenyűgöző, a *uKreate* tarsolyában azonban ezen kívül is lapul néhány trükk. A kezelőfelület kellően egyszerű: az egyik részét az új projektek elkészítéséért és hasonlókért felelős fő eszközsor, a másikat egy eszközdoboz foglalja el, amellyel különböző hang, mozgókép stb. elemekkel gazdagíthatjuk a prezentációinkat. A prezentációk tulajdonságait a jobb oldalon található paneleken állíthatjuk be – a frissen beszúrt szövegek vagy képek formázását az Objects füllel végezhetjük el. Kellemes apróság, hogy az ábrákat és a szövegeket a háttér áttetszővé tételével ráfuttathatjuk a filmbejátszásokra. A képernyőváltást kiváltó események elhelyezése is pofon egyszerű – rá kell klikkelni egy gombra és aztán rámutatni az új képernyőre. Időzítőket is elhelyezhetünk, amelyek a megszabott idő letelte után automatikusan váltanak a következő képre, és bonyolult hatásokat is beágyazhatunk. Eltarthat egy darabig, mire megszokjuk a *uKreate* kezelését, de ha komoly videókat szeretnénk készíteni régebbi PC-t használó partnereinknek, idővel nem is értjük majd hogyan tudtunk létezni nélküle. A használható fájlformátumok listája ugyan hiányos egy kicsit, de ha ezen sikerül felülemelkedni biztosan elégedetek leszünk. **PCF**



→Tények

Jellemzők: Kitűnő MPEG 2 kódolás, műveletek és események, átvezetés, médiafájlok drag and drop beépítése, áttetszőség, feliratkészítő
Minimum: P166, 32Mb
Ajánlott: P200, 64Mb
Web: www.coull-ltd.com

PCFVélemény

↗ Nagyszerű videotömörítő eszköz, letisztult kezelőfelület
↙ Szokni kell; kevés támogatott fájlformátum

„Kellemes mennyiségű interaktív elem kitűnő videotömörítő eszközökkel megfejelve." **80%**



ASUS V8440

75900 Ft Asus
www.asus.com.tw

Ha végigolvastad múlt havi ismertetőnket az első GeForce4 Ti 4400-as kártyákról tudhatod, hogy jó benyomást tett ránk a chipset. Elhanyagolható teljesítménykülönbség mellett kb. 40 000 Ft-tal olcsóbb a 4600-asoknál. A becsapós név ellenére azonban ezen a kártyán egy 4200-as GPU kapott helyet – a minőség az Asustól megszokottnak megfelelően kitűnő. Olyannyira, hogy amikor az órajelet felemeltük a referencia 4600-as 300/650-es értékére a szeme sem rebbent. Csodás vétel.

↗ Stabil és erőteljes
↙ Nem olyan olcsó, mint a többi 4200-as

„Őrületesen gyors GeForce4 kártya elfogadható áron." **88%**



DX-01BLD

Kb. 32 000 Ft Chieftec
www.chieftec.com

Bár elsősorban szerverekhez tervezték, a Chieftec ATX tornya kitűnő választás lehet ha le szeretnéd cserélni a PC eredeti bézs dobozát. A műanyag iMac utánzatoknál konzervatívabb ház nagy ugyan, de ez azt is jelenti, hogy rengeteg hely marad a szerelésre és újabb kártyák beillesztésére. A méret hűtési szempontból is előnyös – hasonlóan az öt ventillátorfoglalthoz. A túlhúzás megszállottai ezen kívül a beépített 300W-os tápnak is örülhetnek.

↗ Tágas és szép
↙ Otthoni használatra túl nagy

„Szebb és divatosabb a megszokott házaknál." **85%**



MS OFFICE KEYBOARD SPECIAL EDITION

13 000 Ft Microsoft www.microsoft.com

Szürke? A szürke lejárt lemez. Most a fekete a menő – mintha soha sem ment volna ki a divatból. Így igaz: ez a fekete már az új fekete, legalábbis a tervezők szerint. Ami azt illeti minket inkább a cseresznyepiros, a vörösesbarna és a terrakotta hoz lázba, de csak a nevük miatt. Ezt előrebocsátva, ha a kinézetet vesszük figyelembe a Microsoft Office Keyboard különleges kiadása igazán vonzó. A kiváló funkciókat (Single Touch Pad, alkalmazásindító gombsor) ízléses fekete borítással vegyíti, kiegészítésnek pedig megkapjuk a kiváló MS Wireless Intellimouse Explorert. Az ár talán magasnak tűnik, külön megvásárolva azonban jóval magasabb összeget kellene fizetni a két eszközért.

↗ Minden, amit egy billentyűzet tudhat
↙ Lehetne más színekben is

„Az újdonságérték miatt érdekes, kényelmes klavi." **84%**



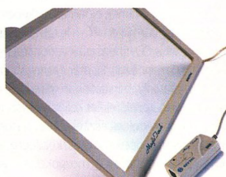
DUAL OPTICAL MOUSE

13 600 Ft Logitech
www.logitech.com

Állítás: az optikai egerek szövegszerkesztéshez megteszik, játékra azonban alkalmatlanok. Legalábbis ezt hittük, amíg ki nem próbáltuk a Logitech aprócska szépségét. Tény, hogy a Microsoft egerének legújabb verziója is megbízható volt, ha azonban a pixel pontosságú navigálás a lényeg a dupla lézerrel dolgozó Dual Optical Mouse a legjobb választás. A megszokottnál ugyan laposabb egy kicsit, de ez nem megy a használhatóság rovására.

↗ Hajszálpontos, játékhoz kiváló
↙ Nincs – de tényleg

„Meglepő, de játékhoz ez a legjobb. Őszintén." **99%**



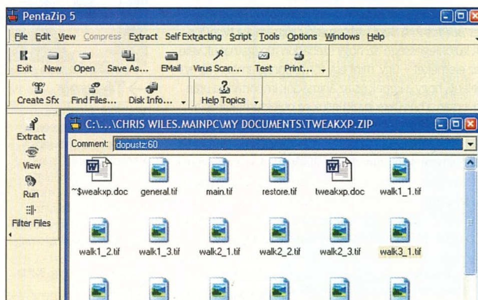
MAGIC TOUCH 17INCH

Kb. 99 600 Ft Keytech
www.magictouch.com

Hajítsd ki a billentyűzetet és szabadítsd meg a kézcsontjaid a XIX. századi technológia RSI-vel fenyegető rémétől. Felejtsd el a vezeték nélküli egeret: egérre sincs szükség. Itt az érintőképernyő – szereld fel az üveglapot a monitorod elé és már neki is láthatsz a munkának. Mindössze két hátránya van: az ár, és a tény, hogy az enyhén domború CRT elé rakott lapos panel időnként pontatlanságokhoz vezethet.

↗ Könnyen felszerelhető
↙ Kissé húzós az ára

„Megéri megvenni, de csak ha igazán szükséged van rá." **76%**



PENTAZIP 5.1

PentaWare, www.pentazip.com

Vannak olyan számítástechnikai feladatok, amelyekkel heti, vagy napi rendszerességgel találkozunk. Ilyen például a tömörített fájlok készítése és használata. A *PentaZip* már régóta jelen van a piacon, és gyakorlatilag az összes létező tömörített állománytípust ismeri. Nyisd meg a fájlt, csomagold ki a tartalmát – mindenki ismeri a rutint. Miben múlja felül a *PentaZip* vetélytársainak többségét? Nos, a vírusirtóval együttműködve már a csomagolt állományokból kiszűri a kórokozókat. Ezen kívül időzített archiválásokat is végrehajthatunk vele, tehát a szorgos munkával töltött hét végén képes elraktározni az összes dokumentumunkat. Az ára viszont némileg mellbevágó.

↗ Villámgyors, sokféle formátumot támogat
↙ Nem támogatja az önkicsomagoló EXE-ket

„Értékes, de látványban nyerőbb a WinZip." **72%**

Augusztusi számunkat július 23-tól keresd az újságárusoknál!

CKM magazin

céltudatos kalandvágyó férfiak magazinja



2002. augusztus, V/8. szám [46.] 595 Ft

Aktivizált bombázó

GOMBOS EDINA

Így élünk mi

39 MAGYAR ADAT

Pajzs a résen

SZŰZPECSENYE

Füstbe ment terv

DEALEREK ÉS NEPPEREK

Tökéletes kapcsolat

ELLENÁLLHATATLAN VONZERŐ

Globális hőhullám

FORRONGÓ VILÁG

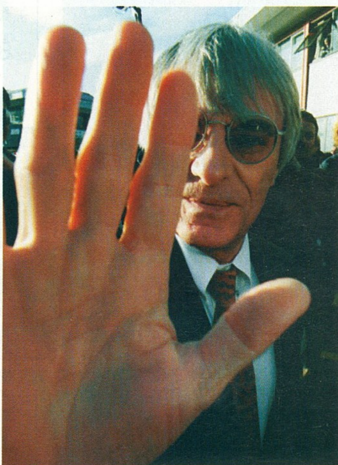
Munkamániás milliárdos

BERNIE ECCLESTONE

HOGYAN... röpizz a strandon? ...nyírj füvet? ...irts szúnyogot? ...legyen zseni a gyereked?

A FORMA-1 CSÁSZÁRA

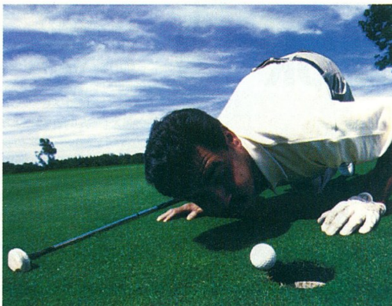
Bernie Ecclestone elérte, hogy a Forma–1 futamai a világ egyik legnagyobb látványosságának számítanak, a járgányok vezetői pedig a föld leggazdagabb emberei közé tartoznak.



NYALI, BULI, ZACSI...

Menj szórakozni a nettel, avagy szórakozz a neten! Mindkettő stimmel, már csak az a kérdés, te mit szeretnél?



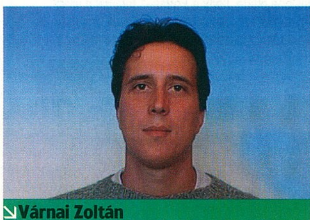


GOLF-PARADICSOMOK

A játék egy kis skóciai városból indult el meghódítani a világot, te pedig bármerre indulsz is, mindenhol találsz színvonalas golfpályákat. A különböző országok karaktere garancia a változatosságra.

Mobilvilág

Telefonos újdonságok / érdekességek


↘Várnai Zoltán

Kedves Olvasó!

Egy hónap elteltével a mobilrovatban ismét viszontlátjuk egymást és szokásomhoz híven most is igyekeztem minél több színes hírekkel és érdekes készülék újdonságokkal szolgálni. A mostani tesztek közé került kettő, már egy ideje a piacon lévő készülék is, amelyek véleményem szerint említést érdemelnek az újdonságok mellett. A szolgáltatók világából is szolgálok hírekkel, de a mobilrovat profiljához híven a technológiai és hálózati újításokra, fejleményekre is kitérek. Remélem, híreimmel színesítem a mobiltelefóniáról kialakult képet és ismereteket, telefon tesztjeimmel és bemutatóimmal pedig hozzájárulok egy sikeres választáshoz, ami manapság nem könnyű a kínálat sokoldalúsága miatt.

Kellemes Olvasást Kívánok,

Várnai Zoltán
zoltan.varnai@unitedmedia.hu

A Bluetooth

Bizony van még mit fejlődni.

A forradalmian új, az egyes hálózati elemek közötti vezeték nélküli kapcsolatot biztosító Bluetooth technológia előnyeire sokan bizakodva néztünk és nekem különösen örömömre szolgált az első Bluetooth kompatibilis mobilok és egyéb készülékek megjelenése. Felhasználói tesztek során azonban bebizonyosodott, hogy egy átlagos felhasználó rengeteg időt tölt el a Bluetooth konfigurálásával, ha egyáltalán képes életet lehelni belé. A tesztben egy IBM notebook, egy iPaq tenyérszámítógép, egy Ericsson T68-as, egy Ericsson Bluetooth headset és egy lézernyomtató együttműködési kísérletéről olvashattunk. A legkevesebb probléma a telefon és a headsetje között volt, viszont a Notebook és a telefon összeköttetésének elérése már órákba került. A tenyérszámítógép és a telefon kapcsolata viszonylag simán ment, itt csak a GPRS konfigurálásával voltak fennakadások. A Notebook és a nyomtató tesztje sem volt felhőtlen, a megfelelő Bluetooth illesztőprogram telepítése előtt nem ment a nyomtatás. Véleményem szerint ez a műveletsor nem átlagos felhasználói tudást feltételez, inkább kísérletező kedvű technikai emberek játéka. Mindezek tükrében elmondható, hogy a Bluetooth még messze van a mindennapi, általános használattól. Remélem, az operációs rendszer gyártók fel fogják karolni a kezdeményezést, ugyanis bíztató jelek már vannak az új Windows XP verzióval kapcsolatban.



Helyfüggő szolgáltatások

Elsőként élesben a Vodafone-tól.

A helyfüggő szolgáltatások (Location Based Services) olyan, alkalmazások, amelyek a mobilhasználónak pillanatnyi helyzetétől függő tartalmat, információt biztosítanak. Ezek az információk lehetnek kereskedelmi, vagy szórakoztatási jellegűek, de akármilyen, a felhasználó által támasztott igényt is kielégíthetnek. Sok szolgáltató foglalkozik az LBS fejlesztéssel, de egyelőre majdnem mindegyik csak tesztfázisban van. Az első kereskedelmi szolgáltatást a Mobil Commerce nevű cég fejlesztette ki az angliai Vodafone számára. A szolgáltatás lényege az, hogy a mobilhasználó rákereshet különböző szavakra, többek között a „bar" vagy „club" kulcsokra és ennek kapcsán a rendszer szöveges üzenetben elküldi neki a közelben lévő szórakozóhelyek listáját. Az LBS szolgáltatásra szerintem rengeteg vevő lenne itthon is.

A legfontosabb dolgok, amikre még várni kell, hogy ezek a szolgáltatások más hálózatból is elérhetőek legyenek, valamint az, hogy a rendszer fejlesztők minél több új ötlettől vezérelve gyorsan munkához lássanak.



MOBILJÖVŐ

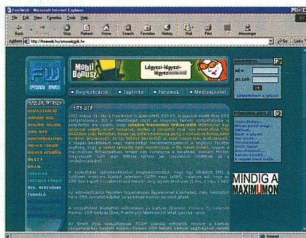
Jövőnéző A technika fejlődése vajon soha nem áll meg?

SMS-Web

Amikor megfordul a pénzáram.

Egyedi ötlettel állt elő az SWI kft a FreeWeb ingyenes tárhely felhasználói számára. Az új szolgáltatás igénybevételével bárki, védett tartalmat helyezhet el a szolgáltató szerverein file méret és helykorlátozás nélkül. A védettség alatt az értendő, hogy bárki, aki hozzá szeretne férni a tartalomhoz, emelt díjas SMS-t küld a szolgáltató egy meghatározott számára, aminek bevételéből mind a tárhely, mind az oldal gazdája részesedik. A szolgáltatásra azt mondaná az ember, hogy ez bizony az internetező megkopasztása, de ha jobban belegondolunk, sokunknak megér esetleg egy 150 Ft-os SMS-t az, hogy olyan tartalomhoz, esetleg értékes letöltésekhez jussunk, amit máshol hiába keresnénk, vagy esetleg nagy küzdelmek árán, kis sávszélességen letölthetnénk. Az oldal létrehozója az adminisztrációs felületen folyamatosan figyelemmel kísérheti, mely hálózatból hány SMS üzenetet küldtek és ez neki mennyi bevételt jelentett, valamint egyszerű képletek alkalmazásával azt is láthatja, ebből mennyi jutott a szolgáltatónak, ami általában nem több, mint a teljes bevétel 10%-a.

A szolgáltatást Westel előfizetéses és kártyás (Domino, Domino 7), valamint Pannon GSM kártyás (Bee, Praktikum) telefonokról lehet igénybe venni. A rendszer Vodafone hálózatból jelenleg sajnos nem elérhető.



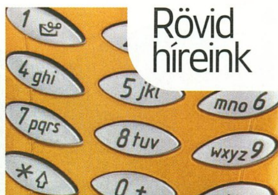
Búvártelefon a Panasonictól

Inkább nevezhető kézi számítógépnek, mint mobiltelefonnak a A Panasonic új Smartphone fejlesztése. A magnézium borítású CF - P1 nevű modellre a Cebit idején több mint 1 méterrel a víz alatt lehetett rátalálni, ahol a kis masina éppen demo programokat futtatott. A Panasonic 24 órás biztonságos működést garantál víz alatti környezetben is, ezáltal elsősorban búvárok, víz alatt munkát végzők, valamint ipari környezetben dolgozók, például bányászok számára ajánlják legújabb fejlesztésüket, mely túl azon hogy vízálló, még mínusz 20 Celsius fok szélsőséges környezetben is biztonságosan használható. A berendezés központi processzora egy 206 MHz sebességgel ketyegő Intel StrongARM, ami 32 Mbyte RAM-mal gazdálkodik. A GSM és GPRS lehetőséggel is rendelkező masina természetesen telefonként is használható, sőt, internetezni is lehet vele. GPS modul is telepíthető a rendszerbe, így egy igazán kompakt, minden igényt kielégítő segítőtársat kapunk az egyébként majdnem fél kilós eszköz formájában.



Westel Webshop

A nap 24 órájában elérhető a Westel teljes árukínálatát felsorakoztató Webshop, ami mind kezelőfelületén, mind a szolgáltatás minőségében megújult. A webshop.westel.hu címen a regisztrált látogatók akciós termékek, előfizetéses vagy DOMINO csomagok és egyéb személyre szabott ajánlatok között válogathatnak. A kezelőfelület átalakulása mögött jelentős technológiai változások húzódnak meg. A műszaki megoldás hardver alapját az IBM nagy megbízhatóságú eServer pSeries kiszolgálói képzik. A rendszer az IBM WebSphere e-business szoftverplatformján alapul amely az üzleti alkalmazások széles skáláját támogatja, az egyszerű webes publikálástól a nagyvállalati szintű tranzakció-feldolgozásig.



Rövid híreink



Pannon Zsebweb

A legnépszerűbb internetes portálok WAP adaptálására vállalkozott a Pannon GSM. Az oldalak változatlan tartalom mellett tekinthetők meg immár WAP-os képernyőkön. A világszabadalmi megoldás egy rég várt kapcsot jelent a Világháló és a WAP között. A Zsebweb segítségével elérhetők a legnagyobb magyar hírportálok, de szórakozással kapcsolatos és egyéb speciális tartalmak között is válogathatunk. A gazdasági és politikai hírek iránt érdeklődők például a Figyelő-Neten, a műszaki újdonságokért rajongók a Mobilvilág, a TeleBox, a HWSW oldalairól olvashatnak naprakész információkat. Az újítás remélhetőleg az amúgy méltánytalanul alábecsült WAP szolgáltatást egy kicsit kilendítheti és közkedveltebbé teheti a felhasználók szemében.



GSM Enciklopédia

Hamarosan megjelenik az alapmű továbbfejlesztett változata, a GSM Enciklopédia 2002. multimédia CD-ROM. A temérdek információ között barangolva több mint 600 mobilról találhatunk képeket és adatokat, ezen kívül a menüpontok és adatbázisok többsége is frissítésre került. A gyűjteményt valószínűleg egyedi felhasználók, mobil szaküzletek, de még a szolgáltatók is vásárolni fogják, hiszen ilyen részletességgel az összes piacon lévő telefont és kiegészítőiket, még nem sikerült összegyűjteni. A mű a telefonok ismertetésén túl kitér a GSM hálózati rendszerekre, sőt, a vezetékes telekommunikációs technológiákra is. Megtekintése melegen ajánlott mindenkinek, akit érdekel a távközlés, de úgy gondolom, sokaknak az otthoni elektronikus könyvtár oszlopos tagja lesz.





NOKIA 3510

Jól használható, elegáns telefon a hármas széria legújabb darabja komoly fejlesztésekkel.

Örömmel jelenthetem, hogy a Nokia 3xxx csapat legújabb tagja mind formában, mind tudásban sokat fejlődött. Az elődöknél megszokott ovális gombok gömbölyített háromszög alakúak, nagyobbak és egyben elegánsabbak lettek. Első ránézésre ugyan szétszórtnak tűnnek, de a használat során ez egyáltalán nem érzékelhető és hasonlóan könnyedén használható az egybeépített négy kezelőgomb. A telefon burkolata masszív és nem recseg ropog.

A készülék tudását vizsgálva bekapcsolás után azonnal a polifonikus hangzású üdvözlődallamra figyelünk fel, ami kellemes hangzású, a maximum négy szólamú MIDI lehetőségeit teljesen kihasználva. A kijelző mérete a hármas sorozat tagjainál nagyobb, de felbontása nem jobb, viszont a megjelenítés 4+2 soros, eltérően az eddigi 4+1 sorostól. A szolgáltatásait tekintve kitűnően felszerelt készülék dinamikus szervezésű memóriával rendelkezik, amelyben 500 név tárolható, bejegyzésenként 5 telefonszámmal és szöveges megjegyzésekkel. A hanghívás funkció használatával 14 névhez hangmintákat rendelhetünk, de hívócsoportok létrehozására sajnos nincsen lehetőség. A szoftverbe bekerült egy amúgy még ritka, de nagyon hasznos funkció, az időzíthető profilváltó, amely segítségével az előzőleg beállított időkben, például tárgyaláskor a telefon automatikusan a megfelelő némított profilt veszi fel. Az apróbb jellegzetességek tárgyalása mellett nem szabad megfeledkezni a legfontosabbról: A készülék az Ericsson T68-hoz hasonlóan MMS és GPRS kompatibilis, de már nem a prémium, hanem az alsó-közép kategória használóit szolgálja ki és úgy érzem, ez nem kis dolog.

Bár a 3410-ben már alkalmazott JAVA letöltési lehetőséggel nem rendelkezik a telefon, mégis nagyon jó minőségű, összeszedett darabnak tartom. Az ár és érték aránya nagyon megfelelő, ami reményeim szerint vonzani fogja az MMS iránt érdeklődő fiatal mobilosokat.



→Tények

Típus: Nokia 3510
Ár: kb. 40.000 Ft
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 118 x 42-50 x 18-21 mm
Akkumulátor: 950 mAh Li-Ion
Súly: 105 gramm
Billentyűzet: 14 gomb + Összevont navigációs gomb
Kijelző: Monokróm, Nagyfelbontású, 96 x 65 pixel
Beszélgetési idő: 2,5 – 4,5 óra
Készenléti idő: 13 nap
Extrák: MMS, GPRS, Polifonikus csengőhangok, Saját telefonkönyv, Hanghívás, Vibra funkció, WAP böngésző 1.2.1, Prediktív szövegbevitel.

PCFVélemény

↗ A Nokia nem csak apróbb módosításokat tett ebbe a szériába.
↙ Hiányzik a 3410-nél már alkalmazott Java letöltési lehetőség.

„Multimédiás telefon az alsó-közép kategóriában, számottevő újításokkal." **86%**

SAMSUNG SGH R210

A középkategóriába szánt telefon külsejével igen, tudásával nem mutat túl kategóriáján.

Mivel a Mobilrovat nem csak a legújabb mobil termékek ismertetésével, hanem a piacon jelenlévő, esetleg régebbi megjelenésű készülékekkel is foglalkozik, úgy gondolom, létjogosultsága van a tavaly év végén megjelent Samsung SGH R210 bemutatásának is. A csábító küllemű, kissé Nokiás stílusjegyekkel is bíró készüléket élénk színek és ellenállhatatlan fények jellemzik. A könnyűnek számító, mindössze 97 grammos telefon szinte minden külső jegye a kiegyensúlyozottságot sugallja, de ez sajnos nincsen összhangban a belsővel.

Kezdeném inkább azzal, amit a készülék biztosan és jól tud: Lehet WAP-on böngészni, van beépített, 100 bejegyzés tárolására alkalmas telefonkönyv, valamint vibra funkció. Az SMS-ek írásánál segítségünkre lehet a prediktív szövegbeviteli rendszer, ami igazán nem számít extrának a mai telefonok szolgáltatás kínálatához viszonyítva. A készülék rendelkezik háttérkép beállítási lehetőséggel, ahol az 5 előre definiált háttérkép közül választhatunk, vagy eldönthetjük, hogy az óra töltse be a háttér szerepét. Ezen néhány mondattal a készülék tudását túl is tárgyaltuk, ezek után nézzük meg, mik azok az apróságok, amelyek az ár és érték arányt rontják, vagy rosszul sikerült ötletek:

A telefon vibra és csengő funkcióját nem lehet szinkronizálni, csak arra van lehetőség, hogy néhány erőteljes vibrálás után szólaljon meg a csengetési dallam. A szöveges üzenetek megérkezése után a telefon néhány percenként újra figyelmeztet, ha az sms-t még nem olvastuk volna el, ami elég idegesítő lehet, különösen, ha valaki éjjel ír nekünk. A csengetési dallamok rossz minőségén túl még számos apró, tervezés beli meggondolatlansággal találkozunk a készülék használatakor.

Mindent összevetve a Samsungtól sokkal inkább innovatív színvonalat szokhattuk meg és sajnos azt kell mondjam, ez a készülék csak külsejével nevezhet be kategóriája versenyébe.



→Tények

Típus: Samsung SGH R210
Ár: kb. 28.900 Ft Westel Pre-Paid
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 110 x 46 x 23,5 mm
Akkumulátor: 900 mAh Li-Ion
Súly: 97 gramm
Billentyűzet: 19 gomb
Kijelző: Monokróm, Nagyfelbontású
Beszélgetési idő: 180 perc
Készenléti idő: 100 óra
Extrák: Saját telefonkönyv, Vibra funkció, WAP böngésző, Prediktív szövegbevitel, Naptár.

PCFVélemény

↗ Jól olvasható és szép kialakítású kijelzővel látták el tervezői.
↙ De valóban kevés technológiai újítás van a készülékben.

„A készülék a tulajdonosára irányítja a társaság figyelmét kihívó külsejével és fényeivel." **80%**





SIEMENS S45

A Siemens az igényes, üzleti felhasználói réteget célozta meg ezzel a modellel.

A Siemens SL45-ről már beszámolt a mobilrovat, most azonban a nem kevésbé igényes S45 következik. A két telefon közti különbség leginkább abban rejlik, hogy az S45-ben nem kapott helyet sem az mp3 lejátszó, sem az MMC kártya, de rendelkezik, a manapság újdonságnak már nem számító, de mégis remek GPRS adatátviteli lehetőséggel. A telefon előlapjának a kiképzése szép, igényes, az akkumulátort takaró hátlap is ezüst színben pompázik, ami passzol a sárga háttérvilágításhoz.

Bekapcsolás után animált grafika fogad, és a könnyen navigálható menürendszer segítségével ráakadunk a telefon számos extra funkciójára. Az 500 bejegyzés és számos további információ tárolására képes belső telefonkönyvön túl a készülék memóriája lehetőséget ad 300 SMS tárolására is. A nagyon jól kezelhető Naptár funkció havi, heti és napi felbontásban is meg tudja mutatni teendőink listáját, és az emlékeztető segítségével az egyes bejegyzésekhez riasztásokat rendelhetünk. A készülék rendelkezik még beépített modemmel, IrDA porttal, valamint megtalálható a diktafon és a hangvezérlés funkció is. Az 1.2-es WAP böngészővel 5 különböző profilt lehet beállítani és tíz, gyorsan megnyitható oldalt lehet eltárolni. Külön említést érdemel, hogy nagyon jól kihasználható a telefon adatkábele, így egyes SMS-ek, hangrögzítések PC-re tölthetők így nagyon sok logó, képernyővédő és csengőhang tárolható a telefonban. Egy apró hátrány, hogy a készülék nem rendelkezik HSCSD támogatással, tehát esetleges GPRS hiány vagy üzemzavar esetén csak a standard, 9,6 kbit/s sebességű vonalkapcsolt GSM adatátvitel áll rendelkezésre.

Mindent összevetve és különösen a készülék vonzó előfizetéses árát figyelembe véve elmondhatom, hogy a Siemens ismét remekelt és egy nagyon szép és nagy tudású készülékkel gazdagította a mobiltelefonok színes palettáját.



→Tények

Típus: Siemens S45
Ár: 34.900 Ft Vodafone előfizetéssel
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 109 x 46 x 20 mm
Akkumulátor: Li-Ion
Súly: 88 gramm
Billentyűzet: 16 gomb + Navigációsgomb
Kijelző: Monokróm, Nagyfelbontású
Beszélgetési idő: 4 óra
Készenléti idő: 170 óra
Extrák: GPRS, Saját telefonkönyv, Hanghívás, Hangvezérlés, Vibra funkció, Infraport, WAP 1.2.1 böngésző, Asztali kihangosítás, Diktafon, Prediktív szövegbevitel, IrDA port, Beépített modem, EMS.

PCFVélemény

↗ Elegáns kidolgozás, Kellően erős rezgőmotor.
↙ Ebben az igazán okos telefonban a HSCSD még elfért volna.

„Kicsi és könnyű telefon elég sok szolgáltatással ellátva, könnyű megszokni." **88%**

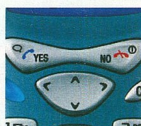
SONY ERICSSON T200

Nagysebességű internet egy igen kis telefonnal, ez lehetett a fejlesztők jelmondata.

Az idei esztendő harmadik negyedévére harangozta be a Sony Ericsson a legújabb modelljeit és köztük a T 200-ast. A középkategóriás besorolásba tartozó telefon talán az első azok közül, amelyeken mind az Ericsson, mind a Sony klasszikus stílusjegyei felfedezhetőek. A billentyűzet kialakítása inkább Sony, míg a forma, a kijelző és a vezérlőgombok a svéd cég T sorozatának darabjaira emlékeztetnek.

A háromsávos telefon mind az öt kontinensen használható és nem maradhatott ki belőle a GPRS sem. A gyártó üzenete a T200-sal nem más, mint az, hogy olyan készüléket kívántak tervezni, amit a legtöbb felhasználó keres. Ez pedig egyszerű és könnyű kezelhetőséget jelent, mind a hagyományos és a képes üzenetek terén, gyors adatátvitelt és szórakoztató funkciókat. A gyors és egyszerű mobil internet-használat érdekében a T200-on található egy Internet gomb, amellyel a lehető leggyorsabban tölthetők le az újdonságok, például EMS képek vagy csengőhangok, de szintén egyetlenegy gomb használatával a telefon azonnal a korábban beállított oldalra csatlakozik. A játékarzenál öt játékból áll: (Ballpop, Q, Path, Pulldown és Tennis), melyek a mai SonyEricsson modellektől megszokott, magas színvonalat nyújtják. A telefont felszerelték természetesen WAP böngészővel is, mely a GPRS-sel egészen kellemes kombinációt alkot. A Multimédiás üzenetküldés véleményem szerint rövid időn belül sokakat magával ragad, éppen ezért, amit hiányolok, az talán az MMS, hiszen arra lett volna épp a legnagyobb szükség a széles felhasználói rétegek igényeinek megcélzásakor. A T200 erényeihez sorolandó még a CommuniCam MCA-10 kamera csatlakoztatási lehetősége és a képes telefonkönyv, amiket eddig szintén csak a nagyobbaknál figyelhettünk meg.

Azt hiszem mindezek tükrében, mindenkinek jó szívvel ajánlhatom az új Sony Ericsson apróságot.



→Tények

Típus: Sony Ericsson T200
Ár: még nem ismert
Rendszer: GSM 900/1800/1900
Akkumulátor: Li-Ion
Kijelző: Monokróm, Nagyfelbontású
Beszélgetési idő: 13 óra
Készenléti idő: 220 óra
Extrák: GPRS, WAP 1.2.1, Képes telefonkönyv, T9 Prediktív szövegbevitel, Csatlakoztatható kamera, Mobil Chat.

PCFVélemény

↗ A képes telefonkönyv funkció a nagyokhoz teszi hasonlóvá.
↙ Nincs MMS lehetőség.

„A telefon a SonyEricsson kisméretű stílustanulmánya a középkategóriát használóknak." **87%**

>>A *GP4* a tervezés igazi diadala, a játék újrafogalmazza a virtuális vezetés valószerűségét.



GRAND PRIX 4

Infogrames www.grandprixgames.com

Azután, hogy Yoda ismét megjelent a legutóbbi *Csillagok Háborúja* filmben, a saját galaxisunk fizikai törvényeinek mestere egy újabb autóverseny szimulációval rukkolt elő.

Minimum: PII 400, 64Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII 750, 128Mb, 32Mb 3D Kártya

Két évvel ezelőtt a *Grand Prix 3* volt a legteljesebb vezetési élményt nyújtó Forma 1-es játék a PC-k történelmében, akkoriban a magas követelményeket támasztó autó-szimulációs testvériségnek egy kifogása sem lehetett. A játékban egészen kivételes volt az autók kezelése és az ügyesen kidolgozott mesterséges intelligencia, versenyzőként csak nagyon keveset lehetett hibázni. Csupán egyetlen terület adott elégedetlenségre okot: a grafika minősége. Bár a *GP3* az addigi legpontosabb és részletgazdagabb pályákat vonultatta fel, a szoftver grafikai támogatottságának megbízhatatlansága, a túlbonyolított szerkesztőeszközök, a szerelőcsapatok gyenge, bitmap-es megjelenítése sokat rontott a vizualitáson. A kocsikat ugyanazzal a 3D-s modellel ábrázolták, csupán a felfestésük különbözött, s bár a pályaszéli részletek nagyon összetettek voltak, nem igazán emlékeztettek a valóságra – helyenként teljesen képregényszerűek voltak. Attól eltekintve, hogy a program még alacsony teljesítményű PC-ken is szépen futott, kevés dolog miatt lehetett igazán belelkesülni.

>>A több mint 30 ezer kép és a GPS adatok kombinálásából elismerésre méltó eredmény született.

Ellentétes íven autózva

Két évvel később a Microprose fejlesztési stúdiójának, valamint Geoff Crammond Simergy csapatának egyesült erői elhatározták, hogy egyszer és mindenkorra maguk mögött hagyják a *GP3* kifogásolt grafikai megjelenítését, és végre olyan külsőt kölcsönöznek a játéknak, amelyet valóban megérdemel a sorozat. Az elavult szoftver mód támogatottságot elvetették, helyét egy frissen fejlesztett, csak hardver függő 3D-s engine vette át. Az igazi száguldó cirkuszból származó több mint 30 ezer referenciakép, valamint a GPS adatok kombinálásából valóban elismerésre méltó eredmény született. A játék szimulációs részét érintő legnagyobb változtatás a GPS adatok felhasználása, mert jóllehet a *GP3* pályáit külö-





Hihetetlen részletességgel ábrázolt a versenyző ténykedése a pilótafülkében.



A hírhedt Eau Rogue kanyar megközelítése Belgiumban mindig iszonytató érzés.

>>TELE KÉREM!

A szerelőcsapatok mozgásai még eredetibbé teszik a *GP4*-et.



01 **Ha megállsz a boxutcában, a 3D-s szerelőcsapat életre kel. Vonzó csábítás letörni például az első szárnyadat csak azért, hogy utána nézhesd, ahogy dolgozik a csapat.**



02 **Esetenként érdemes külső kameraállásra váltani, csak hogy láthasd azt a technikai ballettet, amit a csapatod előad. És néha még ők is hibáznak, ezt vedd számításba!**



03 **Ahogy kilősz a boxutcából, figyelj oda, hogy betartsd a sebességhatárt! Ha jó időt futsz a boxutcában, még a helyezésed is javulhat.**

EGYÉNI NÉZET



Az autók tetején elhelyezett kamera valódi áldás a *GP4*-ben, mert nemcsak a sebességet érzékelteti sokkal jobban, de a kanyarokra is kiváló rálátást enged. Kicsit arcade-os jelleget kölcsönöz a játéknak (a sorozatban először), és ez nagy előny az új szimulátor rajongók elcsábításánál.



Utoljára láthatsz F1-es Prost autót.



A szerelőistállók is 3D-ben pompáznak...



Sokkal óvatosabban kell kiautóznod a kerékvetőket, mert a *GP3*-tól eltérően itt a padkák eltérő formájúak és szélességűek, csakúgy mint a valódi pályák esetében.

>>Az autóra ható fizikai erők szimulálása olyan jól sikerült, hogy néhol erősen kell majd kapkodnod a fejed.

nős figyelemmel alkották meg a rendelkezésre álló adatokból, a pályaívhez és az apró felszíni egyetlenségekhez hasonló apró részletek hiányoztak a játékból. Bárki számára, aki egy kicsit is ismeri a különböző nagydíjak korábbi szimulációit, gyorsan feltűnik, hogy ez az új autóverseny program teljesen más látványt kínál. Az éles kanyarok – melyek korábban elég könnyen bevehetőnek és egyenesnek tűntek – most nagyon íveltek és magasságban is mutatnak eltéréseket, így az imádott autódon pályánként változó beállításokat kell alkalmaznod. Az aszfalt látványának megújítása hatással van az összetettebb fizikai szimulációra is, melyet Crammond a játékba programozott – az ívek megváltozásával a kanyarok tapadási ereje is más lett.

A vezetési élmény visszaadása mindig is a *Grand Prix* sorozat legnagyobb erőssége volt, a modern Forma 1-es autóra ható fizikai erők szimulálása olyan jól sikerült, hogy helyenként erősen kell majd kapkodnod a fejedet. A *GP4* azon kevés szimulációs játékok egyike, ahol valóban lehet érezni a pálya változó tapadását, és ahol az autón végrehajtható megannyi beállítás tényleg megfelelően működik. Nem csak olyan egyszerű beállításokra gondolunk itt, mint a szárnyak szögének változtatása, vagy a sebváltó kapcsolási távjának módosítása – lehet állítani a lengéscsillapítókon, a kocsi magasságán, vagy a hűtőrendszeren is. A játékot több jelenlegi Forma 1-es pilóta is tesztelte, az ő észrevételeiket felhasználták a maximális vezetési élmény reprodukálása érdekében.

Nem bejárat

Bár a mesterséges intelligencia mindig is kőkemény volt Crammond játékaiban, a *Grand Prix 4* rendszerét mégis módosították, finomították kicsit. Az átlagos megfigyelő első ránézésre valószínűleg semmi különbséget nem érzékel, mivel az ellenfelek mindig is valósághűek voltak, de van néhány egész ügyes változtatás. Ezek közül a leginkább említésre méltó a számítógép irányította pilóták gyakoribb hajlama a hibák elkövetésére, ha szoros helyzetben vannak – mindegyik vezető másképp reagál a manőverekre. Némelyik átmegy a pálya másik oldalára, hogy zárja a szöget, míg mások egész egyszerűen rövidebb féktávot használnak. Az adott pilóta tapasztalatától és képességeitől függően mindkét esetben van lehetőség arra, hogy hibák elkövetésére kényszerítsük ellenfeleinket – lehet, hogy túl későn fékeznek és elhagyják a pályát, vagy a belső ívet próbálják majd lezárni, és ezért korábban kell fékezniük. Persze ezek az intelligens helyzetek nem történnek meg azonnal – körönként kell növelni az ellenfélre mért nyomást, és még így is lehet, hogy csak az alsóház versenyzői ellen jön be ez a trükk, még a mesterséges intelligencia is tudja, hogy Michael Schumacher a legjobb. De legalább jó tudni, hogy a gép fi-



A Monacói Nagydíjon versenyezve érdemes figyelni a pályamenti részleteket.



Ez alkalommal minden időmérő edzést a boxutca garázsából kezdesz.



Az animált szerelőcsapat úgy száll rád, mint tehénlepényre a legyek.

NEHAGYDKI



Az ütközések sokkal valószerűbbek a *GP4*-ben, mert nemcsak a kocsi sérülései látszódnak, minden egyes alkatrésznek van törés-érzékeltetése. Szóval a versenyek elején gyakran azon kapod magad, hogy elhagyott légterelőkön hajtasz keresztül, vagy kerekeknek ütközöl hirtelen. Profi munka.



Amikor egy teszt-kört befejezel, a csapatod visszatol a garázsba.

gyelembe veszi ezeket az életszerű helyzeteket, és hogy olyan bizonytalansággal lehet végigjátszani egy versenyt, mint az a vasárnap délutáni közvetítéseken mindannyian tapasztaljuk.

Az időjárás okozta viszontagságok, melyeket a *Grand Prix 3*-ban mutattak be először még mindig nagyon meggyőzőek – a felhőzet változásán, az eltérő időjárási viszonyokon és a pályán sávokban felszáradó esővízen nem módosítottak. Egészen eddig. A *Grand Prix 4*-ben az időjárást külön engine határozza meg – az út tükröződései és mintái sokkal szebbek, a TV kamerás nézőpontnál esőcseppek érik a kamera lencséjét és a kerekek okozta felcsapódó vízsugár is jobban hasonlít a valóságra. A változó időjárás sokkal élvezetesebbé teszi a versenyeket a való életben, és ez nincs másképpen a *GP4*-ben sem. Egy nedves pályán sokkal óvatosabban kell bánni a hirtelen gázfröccsökkel. Emellett ha eláll az eső, és sávokban kezd felszáradni a pálya, oda kell figyelned, hogy a pálya nedves részeit is kiautózd, ezáltal lehűtve az esőgumikat.

Elsőbbség!

A *GP4*-ben új elemként jelenik meg egy enciklopédia-szerű útmutató, mely a Gpaedia nevet kapta. Az útmutató videó betétekkel színesítve vezet Téged végig a verseny történelmén és az idetartozó technikai háttéren, például az autó-beállításokon, vagy azon a felkészülésen, ami a hétvégi futamokat előzi meg. Az Arrows istálló egyik vezető mérnökének előadásában az útmutató tényleg sok mindenre rávilágít, mindezt tisztán érthető angol nyelven elmagyarázva, egy kezdő számára valóban jó startot ad ez a rész. A GPaedia és a kiváló, mind a 17 nagydíjhoz tartozó egyéni beállítások ötvözete a sorozat legjobban kezelhetővé részévé teszi a játékot.

Bár minden tökéletesnek tűnik, ha hibák után kezdünk el kutatni, felszínre kerül egy-két apróság. A Safety Car jelenléte például, amely meghatározó eleme a Forma 1-es futamoknak nincs megoldva a *GP4*-ben. Ez lehet, hogy annak köszönhető, hogy a pályát gyorsabban eltakarítják, mint a valóságban, de vannak más helyzetek is, amikor beküldik a Safety Car-t, mint például szélsőséges időjárás esetén, és ezeket az alkalmakat szerettük volna látni. A büntetések szintén nem egyeznek meg a hivatalos szabálykönyvben megadottakkal, a „stop and go" és a „drive through" büntetések nem is léteznek a program szerint. Az idő előtti rajt, vagy egy kanyar levágása pedig egyszerűen csak átmeneti sebességvesztést von maga után. Van néhány más apróság is, mint például a Michelin és a Bridgestone gumik közötti különbség hiánya, vagy a szél okozta erőhatás érzékeltetésének kihagyása a engine-ből. Mindent összevetve azonban az új 3D-s motor, az animált szerelőcsapat, a GPS adatok alkalmazása és Geoff Crammond legendás mesterséges intelligenciája valamint a kocsik irányítása már önmagukban is megérik azt az árat, amit a játékért kell leszurkolnunk. A *GP4* a tervezés igazi diadala, a játék újrafogalmazza a virtuális vezetés valószerűségét. **PCF**



Néhány kanyar a GPS adatok bevezetése miatt jelentősen megváltozott.



Vajon biztonságos elhagynod az autót?

PCFVélemény

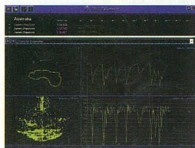
↗ Minőségbeli ugrás, klasszikus darab
↙ Nincs Safety Car, és megfelelő büntetések

HASONLÓT KERESEL?
F1 Racing Simulation 83%
Grand Prix 3 93%
F1 2002 78%

„Kétségtelenül a jelenleg létező legjobb F1-es szimulátor." **92%**

>>Finomították a fizikai erőhatásokon, valamint minden elképzelhető felület olyan, mintha frissen waxolták volna.


Nézd csak, egy bárgyún mosolygó nagymellű szőke. Nem sokszor látsz ilyet számítógépes játékokban.


Ühüm... A részletes telemetria-eredmények csak a legelvadultabb játékosoknak mondanak valamit.


A beállítható kameraállásnak hála a pilótafülkén kívülről irányíthatod a kocsit.



Ha hiszitek, ha nem, itt nagyon gyorsan mentünk. Rázzátok meg az oldalt, hogy érezzétek milyen is volt.

F1 2002

EA www.easportsf1.com

Autóverseny: nem nagy szám, és nem kell hozzá túl sok ész. Vagy igen? Akkor bocsánat.

Minimum: PII-400, 128Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-500, 256Mb

Évadok mennek, és évadok jönnek, de két dologra minden évben biztosan számíthatsz: az EA piacra dobja a *FIFA* és az *F1* legújabb részeit. Itt van tehát a zsír új *F1 2002*, az első játék, amely tartalmazza a teljes 2002-es évadot, és rendelkezik a FIA hivatalos jóváhagyásával. Nincs itt kérem semmi különleges látnivaló: leginkább a tavalyi változat frissítéséről van szó. Schumacher, Coulthard, Villeneuve és a többiek mind itt vannak, kiegészülve olyan újoncokkal, mint Mark Webber. A grafikai motort a DirectX 8.1-hez igazították (új elem a változó időjárás), finomították a törésérzékelőn és a fizikai erőhatásokon, valamint minden elképzelhető felületet mintha frissen waxoltak volna.

Ezen kívül minden a szokásos. Jelölj ki egy tesztnapot, egyszerű versenyt vagy az egész bajnokságot, válassz csapatot, pilótát és már indulhatsz is. Bár egyértelműen az igényesebb játékosokat próbálták megcélozni a program készítői, az *F1*-el arcade rajongóként is könnyen lehet játszani: csak kapcsold be az összes vezetői segítséget és gyakorlatilag csukott szemmel végigviszed a játékot. Csak így nem túl szórakoztató.

Autózz gyorsabban

Nem azért veszel az *F1 2002*-hez hasonló eredeti autóverseny programot, hogy körbe-körbe bohóckodj. Az autód tuningolásának és beállításának lehetőségei közel végtelenek. Mellesleg az egyik legmulattatóbb kikapcsolódási forma, hogy a sebezhetetlenséget kivéve minden vezetői segítséget bekapcsolsz, és megnézed mennyit bír az autód, mielőtt feladja. Eddig elértük, hogy lecsupaszítottunk minden légterelőt, és elvesztettük mindkét első kerekünket, de az autó még mindig boldogan körözött a pályán. Több száz órányi kikapcsolódás.

>>FIGYELD A PÁLYÁT!

Az *F1 2002*-ben grafikai ínyencségek egész tárháza található


01 Hogy őszinték legyünk, az időjárási viszonyok elég kiábrándítóak. Nem a Morrowind-ről van szó, de a vizes pálya egész egyszerűen nem tűnik nedvesnek.



02 A pályák viszont nagyon lelkiismeretesen lettek megprogramozva, és madártávlatból is körbenézhetünk. Mindig felismerhető, hogy éppen melyik nagydíjon veszel részt.



03 Maguk az autók nagyon szépek, különösen amikor elszáll valamilyen alkatrész, és a pilóta a fülkéből tekintetével követi az elhagyott darabot. A kép azonban néha akadozik egy kicsit.


Hát nem édes, ahogy minden pilóta neve fel van festve a sisakjára? Vajon a pizsamájukkal is ezt teszik?

Hol is tartottunk? Ja igen, tuningolás. Különböző kategóriákban kiválaszthatod az autód beállításait a legapróbb részletekig, megadhatod például a váltóhoszszat, a kocsi magasságát és rugózását, a hűtést, a guminyomást, és így tovább. Futamonként bármennyi beállítást el lehet menteni, ami egy hasznos dolog.

Pályaeredmények

A grafikák és az effektek nem rosszak, de valahogy mégis szemet kápráztatóbb teljesítményt várnál egy hasonló szintű játéktól. Lehet, hogy a gyenge világítás miatt van, vagy a kartonból kivágott pályaszéli elemektől, esetleg a kiábrándító esős effektek okozzák – teljesen mindegy, hogy miért, de nem estünk hanyatt a látványtól.

Elmondható, hogy minden pálya azonnal felismerhető, a pályán kívüli elemek elhelyezése során nem nagyon alkalmazták a „copy-paste" megoldást. Monaco például úgy néz ki, mint Monaco, a Gilles Villeneuve pályán pedig Montreal ismert tájai suhannak el a háttérben. Tényleg nem lehet azt mondani, hogy nem figyeltek a részletekre, még a féknyomok is a pályán maradnak.

Természetesen minden versenyző számára a kocsik a legfontosabbak, a programozók pedig tényleg büszkék lehetnek a munkájukra. Az alkatrészek nagyon meggyőzően repülnek le az autókról, a meseautód gyönyörűen csillogó felülete gyorsan tele lesz horpadásokkal és karcolásokkal.

És ott mennek!

Ráadásul a grafika pont úgy folyik, ahogyan az meg van írva. A mi Athlon XP 1900-asunkon GeForce4-es kártyával a pilótafülkéből nézve egész elképesztő volt átélni a sebességet. Az igazat megvallva a kép csak akkor akad (de akkor nagyon), amikor az ismétlést visszanézve tele a képernyő aprólékosan modellezett versenyautókkal.

Sajnos a versenyközvetítés közel sem ennyire kielégítő. Valami ismeretlen fickó alámondásait hallgathatjuk, ami full hangerőn nagyon hamar unalmassá válik: „Ennek és ennek a motorja felmondta a szolgálatot"," Ez és ez negyedik sebességben maradt" – vég nélkül újra és újra. És az olyan kommentárok, mint „Ez az utolsó kör, meg ne állj" nem igazán izgatnak fel bennünket.

Mint a korábban említett *FIFA*-nál, a *F1* esetében is biztos lehetsz benne, hogy mit kapsz kézhez, és csalódni nem nagyon fogsz. A játék visszafogott, letisztult, valós élményt nyújt, amely elég hosszú ahhoz, hogy kitartson az év végéig (főleg most, hogy a versenyeredményeidet feltöltheted a netre). Igaz, hogy hiányoznak a forradalmi újítások, de ha igazi autóverseny rajongó vagy, ezt a játékot nem hagyhatod ki. **PCF**


Emberünket álarcosok csapata támadta meg. Egyikük csodás színekkel kápráztatja el, míg a többiek megfújják a kerekeket.

PCFVélemény

↗ Részletes, eredeti, és szakszerű
↙ Grafikailag semmi újat nem kínál

HASONLÓT KERESEL?
F1 World Grand Prix 59%
F1 2001 61%
Grand Prix 4 92%

„Pont annyi, amennyire egy jó versenyprogram képes." **78%**



Halott idegenek fekszenek saját paradicsomlevükben ázva.

ATROX

Interactive Ideas www.atrox.co.uk
Úgy hangzik, mintha egy háztartási eszköz lenne...

Minimum: PII-300, 64Mb, 2Mb 3D kártya
Ajánlott: PII-450

Koreát meghódította a *StarCraft*. Játékosok ezrei kattantak rá a programra, összesen több millió órányi alkalmi, érzéketlen csatát lejátszva egymás ellen. Profitot hajhászó profi ligák ütötték fel a fejüket a LAN rendezvények óceánjában, és a játék hamar elismert nemzeti sport lett. Persze mindannyian ismerjük a Blizzard népszerű RTS-ét, az *Atrox* pedig Korea saját hálószaggató bombaszervája.

Nem túl nehéz rájönni az *Atrox* sikerének titkára. Némi túlzással a *StarCraft II*-vel állunk szemben. A grafika ugyanolyan stílusú és formájú, és ismét három faj közül választhatunk. Ez az RTS akciójáték szinte teljesen megegyezik azzal, amit a *StarCraft*-ban láttunk, és ettől sajnos nagyon múlt századi lesz.

Tulajdonképpen az *Atrox* olyan, mintha a nagy öreg egyik kiegészítő csomagja lenne, önmagában nem is új játék. Természetszerűleg nem olyan innovatív, izgalmas, vagy elgondolkodtató, mint a műfaj négy évvel ezelőtti úttörője. Ahogy mondtuk, három faj áll rendelkezésünkre, mindegyik éles különbségekkel és egyedi egységekkel ellátva. Közelebbről megvizsgálva a helyzetet hamar kiderül, hogy néhány épületet és járművet csak a színük különböztet meg egymástól, funkciójukban teljesen megegyeznek. Persze ez segít kiegyensúlyozni az erőviszonyokat, de tönkreteszi azt az érzést, hogy a fajok egyedülállóak.

A missziók elég egysíkúak, teljesen mindegy melyik oldalt választod. Általában saját bázisodat kell megvédened, vagy az ellenségét elpusztítanod, esetleg kulcsegységek épségét kell biztosítanod, vagy ezek kombinációját kell végrehajtanod. Időnként érhet néhány meglepetés, például amikor a hiányolt erősítés végre megérkezik, vagy egy hirtelen rajtaütés során elveszted a katonáid nagy részét, de nincs semmi olyan a játékban, amit ne láttunk volna már legalább százszor. A Resource Management Imp mindig az idegeidre megy, és a 90-es évek RTS játékainak összes problematikája – például a gyenge útkeresés, az infantilis gépi intelligencia – kész rád vetni magát.



A fekete új árnyalata az alien barna.

Mindent egybevetve az *Atrox* idegesítő. A háttérhang elképesztően irritáló, és csak a többi hangeffekttel együtt kapcsolható ki. „Unatkozom" – nyögi az egyik elitkatonád, miközben nyugtalanul poszttol. Igaza van. **PCF**

PCFVélemény

↗ Kész kielégíteni a *StarCraft* rajongókat
↙ Senki mást nem érdekel

„A recycling a környezetnek tesz jót, nem a játékoknak." **52%**

>>A filmek és a kasszasikerre épülő játékok közös melegágya általában nem szül túl szórakoztató eredményeket.



A Vulture csak egy madárjelmezbe öltözött öregnek tűnik, de vannak trükkjei.





A gonosz Shocker – ne bízz egy halászhálóba bujtatott emberben!



A játékot Peter Parker saját keze alkotta pókpizsijében kezded.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Activision www.universeofheroes.com

Az idei a bogarak éve, a számítógépes játék pedig legkevesebb ugyanolyan jó, mint a film.

Minimum: PII-400, 64Mb, 32Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-600, 128Mb, GeForce 2

Amikor legutóbb szerkesztőségünk kicsiny csapata elment megnézni a *Pókember* című filmet, a mozi adta élményt sajnos nagyban csökkentették a műértő közönség mélyenszántó beszólásai, meg az elmaradhatatlan popcorn ropogás és szívószál-szörcsögés. Mikor kijöttünk a filmről, csak azon imádkoztunk, hogy a játék testileg és lelkileg is kevésbé mérgező hatású legyen.

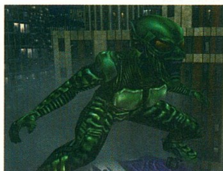
Manapság már mindenki tudja, hogy a filmek és a kasszasikerre épülő akciójátékok közös melegágya általában nem szül túl szórakoztató eredményeket. De ezúttal – gondoltuk – talán megtörik az átok – a legutóbbi Pókemberes játék bár nem okozott túl nagy ujj-megerőltetést azoknak, akik konzol elvonási tünetektől szenvednek, alapjában véve szórakoztató volt és képregényszerű, akkoriban tényleg elhitette velük, hogy a játék mindenre képes, amire Pókember. Ezúttal tehát csupán annyi volt a cél, hogy kicsit javítsanak a már bevált recepten, s jól meglovagolják a mozikban őrületet okozó gumi-ruhás hullámot.

Hozz formába

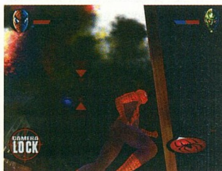
Várakozásainkat már a játék ismertetője messze felülmúlta, tényleg ez az egyik legjobb, amit valaha láttunk. Nem is igazán a tartalom miatt, egyszerűen azért, mert a kult-legenda Bruce Campbell – az *Evil Dead* filmek Ash-ként ismert szereplője – ad útmutatásokat. Ő egyébként a filmben is feltűnik egy birkózó ellenfél szolid álruhájába bújtatva. Az ismertető elképesztően gúnyos, nagyon humoros, és már önmagában véve is sokkal többet képvisel, mint Campbell legutóbbi játéka, a *Hail to the King*. A játék bemutatója egyben azt a szívmelengető hitet is felkeltette bennünk, hogy a humoros, fültőlfülig mosolyt fakasztó játékok ideje még nem áldozott le.

És a sztárparádé itt nem ér véget – Tobey Maguire, a film főszereplője fűz itt-ott elszórt kommentárokat a játékhoz, melyek a többi szereplő szövegéhez hasonlóan kevésbé ködösek és sokkal viccesebbek, mint a filmben. Túlzás lenne azt állítani, hogy a játék szigorúan követi a film cselekményét – a történet magja a főellenségekkel történő csaták és filmbevágásokon keresztül benne van a játékban is, de a PC-s verzió inkább a saját útját követi vissza-vissza kanyarodva a film kulcsjeleneteihez. A játék vége meglehetősen eltér a vásznon látottaktól, valószínűleg azért, hogy a cselekmény zökkenőmentes maradjon. A készítők nem éltek az isten-adta lehetőséggel, hogy a film nyomdokait követve már az első pályán leleményeset alkossanak. A filmben a béna Peter Parker-nek egyszerre kell





A Power Ranger-ek gonosszá lesznek? A Zöld Manó nem a legerősebb ellenfél...



Az egyik csata a Manóval két teljes pályán keresztül folyik.



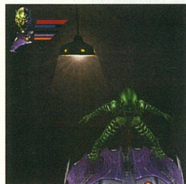
Itt hősünk láthatóan a város legmagasabb pontján van. Vajon mibe kapaszkodik?



Pókember pókokkal harcol – ohh, az a rettenetes irónia.

A SÖTÉT OLDAL

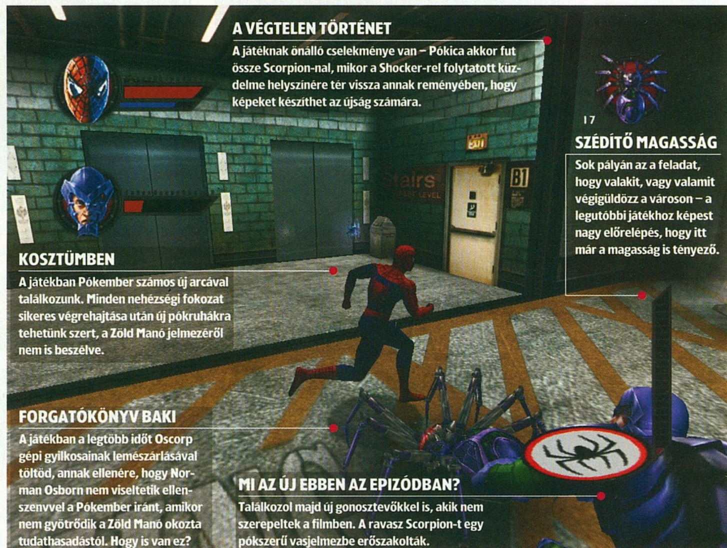
A játékot a legnehezebb fokozaton végigvinni új élmény.



A *Spider-Man: The Movie* során vannak iszonyúan idegesítő részek, de megéri kitartani, mert a végén játszhatunk Pókember örök ellenségének, a Zöld Manónak bőrébe bújva. Ahelyett, hogy a film rosszfiújának, Norman Osborne-nak a szerepét vennénk fel, a fiát, Harry-t személyesíthetjük meg, aki ellopta az apja gúnyáját, és most azon van, hogy bebizonyítsa: az öreg Manó nem is olyan gonosz fickó. Ez egy teljesen új játékot jelent, a felfegyverzett légdeszka mellé kapunk egy zsáknyi tökbombát is, és ez végeredményben kétségkívül sokkal szórakoztatóbb, mint Pókembernek lenni.

>>ITT JÖN A PÓK, EMBER!

A képregénytől a vászonig – avagy mi micsoda Pókica celluloid világában.



>>Pókica harc közben képes arra, amireTarzan.

megküzdenie új, irányíthatatlan képességeivel, és leráznia a suli felbőszült fenegyerekét. Ehelyett a játék első pályáján nem kell többet tennünk, mint legyőzni egy sereg azonos külsejű bandatagot egy labirintus-szerű raktárban. Ennek ellenére azért az alaphangulatot kis mértékben a játék is megadja – Pókica ekkor még az otthon készített birkózó mezét hordja, és a küzdési stílusa is sokkal kevésbé kifinomult, mint a későbbi pályákon.

Mint a mókus fenn a fán

A komoly dolgok igazán akkor veszik kezdetüket, amikor már felöltöttük a megfelelő jelmezünket és kint vagyunk a következő pályán, magasan a város felett. Attól a kérdéstől eltekintve, hogy miként képes Pókica a levegőben maradni, nehéz lenne felülmúlni az első pillanatokat, ahogy a legutóbbi játéknál sokkal feldobottabban dobálod magad a felhőkarcolók között.

A legnagyobb problémát a technikai rész okozza – jóval több billentyűt kell használnod, mint azt a játék egyszerűsége indokolná. Külön gombok tartoznak hálóparittyához, a tapadó-hálóhoz, a háló-célzáshoz, a háló tűzhöz, a háló-combo-hoz, csakúgy mint az ütéshez, rúgáshoz, ugráshoz, guggoláshoz, a kamera mozgatásához és a kamera megállításához. A küzdelem hevében, különösen a hihetetlenül erős főellenségek ellen szinte lehetetlen pontosan lenyomni mindent, mert a rendszer minden csak nem ösztönszerű. Tulajdonképpen egy olyan akciójátékról van szó, amely egy a *Max Payne*-re épülő küzdő szimulátort vesz alapul, és ez nem jelent minden estben jó összeállítást.

Ahogy a játék kibontakozik, felvehető bónuszok formájában új képességeket kapsz. A legutóbbi játék üss-rúgj alapjaitól egy egész világ választ el, begyűjthetsz olyan speciális mozgásokat is, mint az akrobatikus szaltó-rúgás, vagy landolhatsz valamelyik szerencsétlen vállán, miközben a füleit pofozod. Ezeket a combo-kat egyszerű megtanulni, és működnek pánik-szerű gombnyomkodásra is.

A nagyon nagy metropolisz

Néha minden problémádat elfelejted csupán a látvány miatt – bár Pókicát és ellenfelet kivéve a szereplők megjelenítése néhol kicsit kezdetleges, a kilátás a levegőből egész egyszerűen pazar. Mintha New York vég nélkül terpeszkedne el, és még szédítő magasságokból is látod az utcák forgalmát. Majd elkezd esni az eső, egy zöld őrült légdeszkájáról tökbombákat dobál rád, és bár tudod, hogy legalább tíz-tizenötször kell majd újrakezdened a pályát, érdemes már az első alkalommal elgyönyörködni a panorámában. A filmből átvett pályák látványban és játszhatóságban is a legjobbak, különösen a változatos függőhíd jelenet, de ahhoz, hogy ezeket a szinteket végigvidd, koncentráció területén már-már kaszparovi magasságokba kell emelkedned.

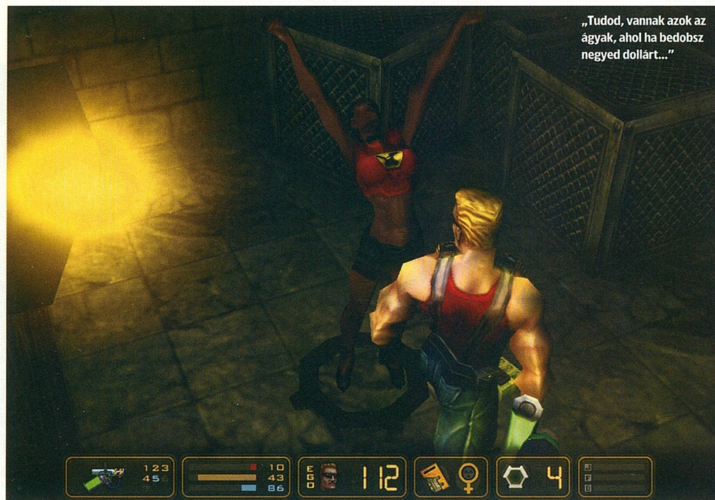
Összességében a közhely itt is áll: ha azt a két bosszantó szót – 'the movie' – nem toldják hozzá a címhez, a játék egész jó lett volna. A *Spider-Man: The Movie* nem kifejezetten film-adaptáció, de mivel a filmben nem szereplő gazfickók is lehetőséget kaptak a játékban, a pókfej mindenképpen izgalmas kalandok elé néz. **PCF**

PCFVélemény

↗ Gyönyörű városképek, kifinomult küzdelem
↙ Idegesítően bonyolult irányítás

HASONLÓT KERESEL?
Evil Dead: Hail to the King 55%
Max Payne 90%
Spider-Man 81%

„A filmhez hasonlóan szép látvány, tiszta kikapcsolódás." **70%**


„Tudod, vannak azok az ágyak, ahol ha bedobsz negyed dollárt...”


Duke egyik legemlékezetesebb örökzöldje: „Szeretem a nagy fegyvereket, és nem tudok hazudni.”


„Valaki még megfizet, hogy ezeket a francos belépőkártyákat kell keresnem.”


„Sertés – a másik fehér hús.”

DUKE NUKEM
THE MANHATTAN PROJECT

Ubi Soft www.dukenukemmp.com

A PC-k legfeslettebb előítéletének régóta várt visszatérte, de mik azok a platformok?



Őszintén, ide nem kell képaláírás.

>>Milyen csavaros logika kell ahhoz, hogy csillapítsd a nyáladzó tömegek étvágyát?


„Bogarakat ölök – halálra.”

Minimum: PII-350, 64Mb, 8Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-600, 128Mb, 32Mb 3D kártya

A pofátlanság teteje. Amikor az egész világ a lábaid előtt hever, türelmetlenül várva egy formabontó lövöldözős játék piacra dobását, amelyet egyébként is már évek óta halogatnak, milyen csavaros logika kell ahhoz, hogy egy platform játékkal rukkolj elő, csakhogy csillapítsd a nyáladzó tömegek étvágyát?

A *Duke Nukem* – csakhogy az a játékos generáció is képbe kerüljön, amely legutóbbi PC-s verziója óta felnőtt – a *Quake*, a *Doom*, a *Medal of Honor*, a *Counter-Strike*, a *Max Payne*, vagy bármilyen más említésre méltó nagyképű lövöldözős játék gúnyos, hencegő ellenpéldája. Minden egyes véres mészárlást Schwarzenegger-féle mormogás kísér, a játék tele van hiányosan öltözött lányokkal, akik azonnal Duke lábai elé vetik magukat, holott szőke haja, feszülő izompólója és a pulzáló, csillogó fegyverek iránt érzett kiolthatatlan szeretete nem azt sugallja, hogy az ilyen bögyös csajok jelentik élete értelmét.

Párhuzamos Univerzum

A *Duke* kétdimenziós, 8 bites, oldal-scrollos platform játékként kezdte életét, akkoriban a shareware gyűjtemények egyik legfontosabb darabja volt. Útközben szép lassan FPS-é fejlődött, és a világ újra belelkesedett és együtt nevetett vele. A *The Manhattan Project* valójában egy nagy visszatérés Duke gyermekkorába: kicsit nosztalgikus, kicsit cinikus, és mindenhol bizarr látványt nyújt. 2D-ben játszódik, de felvonultat 3D-s grafikai elemeket is – olyan a játék, amilyennek a GameBoy következő generációját képzeljük el. A 2D-s megoldás – csak előre és hátra tudsz mozogni, szinte soha keresztbe, tehát a veled párhuzamosan álló ellenfél nem támad meg – tulajdonképpen a stratégia része. Duke alkalmanként be tud fordulni egy-két sarkon, vagy át tud futni egy-egy hídon, ezáltal átjutva a térkép egy olyan részére, ami párhuzamosan fekszik mindazzal, ahol eddig jártál. Néhány pálya végigjátszása csak attól függ, hogy megtalálod-e a módját annak, hogy átjuss ezekre a párhuzamos ösvényekre.

Mindemellett Duke fut, Duke ugrik, Duke tüzel – ennyi és nem több. Furcsamód mégis hamar magával ragad a játék. Az első néhány pálya elég nagy csalódás, az életnagyságú, rakétákat okádó helikopter váratlan megjelenése azonban bebizonyítja, hogy a játék készítői nem azért hívták életre a programot, hogy előcsalják az angyalt a szőke hentesből.

Indul a zúzda!

Ezt a mókát egy sor különböző pálya és főellenség követi, minden a helyén van, amitől a platform játékok olyan nagyszerűek: harcolhatsz egy óriás csótánnyal egy mozgó vonat tetejéről, kung fu-zó macskák...stb. Olcsó, gagyi, és szálka mindenki szemében, aki úgy gondolja, hogy a PC-s játékokat halál komolyan kell venni. **PCF**

PCF Vélemény

↗ Tiszta katarzis
↙ Újításnak nyoma sincs

HASONLÓT KERESEL
Duke Nukem 3D 82%
Max Payne 90%
Spider-Man: The Movie 70%

„Erőszakos, régimódi, mégis elképesztően magával ragadó.” **78%**

Szeretsz dolgokat felrobbantani és embereket medencén lőni? A *SOFII*-t neked találták ki.

SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX

Activision www.ravensoft.com

Ez a lefegyverző lövöldözős játék végre válasz nélkül hagyja a konkurenciát?

Minimum: PIII 450, 128Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII 600, 32Mb 3D kártya

Tisztázzunk egy dolgot, mielőtt belekezdünk: mikor feltelepíted a *SOFII*-t, a program felajánlja a lehetőséget, hogy beállítsd az ábrázolt jelenetek brutalitását. Vér, különböző halálnemek, csonkolások, mind ki- és bekapcsolhatóak mielőtt a program akár egy byte-ot is felmásolna a merevlemezedre. Kedves *Nők Lapja* olvasótábor, remélem világos, hogy miről van szó. Erről többet nem szeretnénk szólni.

Az igazat megvallva az első percek teljesen váratlanul, meglepetésként érnek. Rengeteg lövöldözés és öldöklés, de általában csak távolról, és viszonylag kis tűzerejű fegyverekkel. A *Medal of Honor*-hoz hasonló régi lövöldözős játékokban szereplő patakokban folyó vérnek nyoma sincs.

Ami azonnal észrevehető, hogy a játékban milyen életszerű az ellenfeleid viselkedése. Amikor lelövöd őket, az ellenségeid nem csupán megsérülnek egy adott helyen, kezüket a sebükre tapasztják, elkezdenek sántítani, vagy akár fél lábon ugrálni. Amikor meghalnak, nem dőlnek arccal a földnek – dülöngélnek, szépen összeesnek, zihálnak és még egy kicsit rángatóznak is.

>>A csonkolás ki- és bekapcsolható. Kedves *Nők Lapja* olvasótábor, remélem értjük egymást.

A halál és a holló

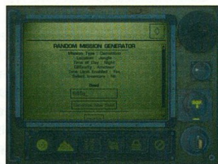
Egy ehhez hasonló technikai bravúr hatékonyan csonkít meg – ha megbocsátod nekünk a kifejezést – minden ellenérvet,



Megvagy! A mesterlövészet legalább akkora élvezet a *SOFII*-ben, mint máshol.

>>RANDOM KÜLDETÉS GENERÁTOR

A küzdelemnek már sosem lesz vége? Ezzel a találékony szerkesztővel sosem.



01 **Végigvitted az egyszemélyes pályákat? Válaszd ki a legkedveltebb pályatípusodat, a tereptípus számát, és üss be egy véletlenszerű számot...**



02 **Voilá! A saját személyre szabott missziód, rosszfiúkkal, épületekkel, mindennel... A variációk száma a végtelenhez közelít, bár egy idő után nagyon hasonlónak tűnnek.**



03 **A multiplayer módnak hála minden ebédidő alkalmából új pályán játszhatsz a haverokkal dolgozó életed végéig. Ez lehet, hogy aggasztani fogja a főnökeidet.**

NEHAGYDKI



Sötét van, mérföldekre vagy a célállomásodtól, és melletted egy menekülő orosz tudós ül. A következő hihetetlen OTT autósüldözés során találkozol majd katonákkal teli teherautókkal, felfegyverzett rohamjárművekkel, és egy gépfegyverrel felszerelt helikopterrel. És csak egyre többen jönnek.

amely amellett szól, hogy a játék nem több mint serdülőknek szánt vérfürdő. A Raven az „erőszak valósághű ábrázolása" mellett tört pálcát, és ehhez végig következetesen és hidegvérűen ragaszkodott. Ez egy felnőtteknek szánt játék, de ne legyünk álszentek, manapság a felnőtteknek szánt játékok arról szólnak, hogy a nagyfiúk élethű, John Mullins féle keményfiúk bőrébe bújva lelőnek, lemészárolnak és felrobbantanak embereket. Tömegével.

Az első misszióról, melyben egy biofegyverekre specializálódott menekülő tudóst kell kimenteni egy prágai hotelből, első ránézésre is ordít, hogy lopakodó technikát kell alkalmazni. Ennek ellenére a játék az első két percben annyi AK47-sel felszerelt orosz katonád szabadít rád, a felrobbanó olajszállító kamionról már nem is beszélve, hogy mielőtt még megközelítenéd a megroggyant hotelt, egy egész hordányi keselyűt hívhatnál tetemre. Az igazi erőszak azonban csak akkor kezdődik, amikor megveted a lábadat az előcsarnokban. Közeli sarkok mögül harcolva pontosan megtanulod miről is szólnak igazából a fegyverek, és hogy az orosz katonai sörétes puska, ami éppen a kezedbe akadt, mit művelhet az emberi testtel. Nem szép látvány. Általában az ellenfeleid által kiadott hangok okozzák a legtöbb lidérces álmot.

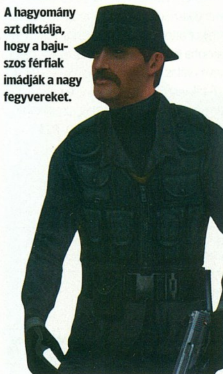
Pásztázás

A realizmussal az a legnagyobb gond, hogy minél többet látsz belőle egy adott pályán, annál inkább hiányolod a játék egy másik, kevésbé grafikus részéből.
Az edények és serpenyők szépen repkednek ha rájuk lősz, a TV képernyők szétrobbannak, de az autókat akár tömör szobroknak is felfoghatod, mivel kárt alig tudsz bennük okozni. A gépi intelligenciával hasonló a gond. Sok szempontból az eddigi legjobb: az ellenségek felveszik az elejtett fegyvereket, fedezékbe bújnak, hogy újratöltsenek, kiképzésüknek megfelelően alacsony akadályok mögül lőnek rád, és a Raven GHOUL 2 animációs technológiájának köszönhetően gyönyörűen mozognak. De sokszor felrobbantják magukat, és alkalmanként akkor sem vesznek észre, ha közvetlenül előttük integetsz egy hatalmas fegyverrel.

Olcsó hotel

Tulajdonképpen a játék egyenlőtlensége mindenre kiterjed. Jelen van a pályák kinézetében is: Prága esős, ködös sikátorai egy tekervényes labirintus hangulatát árasztják, míg az ezután következő hotel belseje nem több, mint kiábrándító szobák és sivár folyosók egymást követő összessége.

A kolumbiai drogbáró palotája – melybe a játék során később betörsz – külön úszómedencével, edzőteremmel és bowling pályával ellátott, de a könyvespolcok és más részletek kopottas mintájúak, melyek egy pillanatra sem tévesztik meg a játékos gyakorlott szemét. Ennek ellenére sok minden a játék mellett szól, a minőség és a tiszta játékidő miatt a program megéri a pénzét: két teljes CD-ROM, plusz a Random Mission Generator-ral szerkeszthető végtelen számú pálya. De ha egyszer a technika varázsa eltűnik (tapasztalataink szerint mindössze két pálya múltán), nem marad túl sok minden, amiért érdemes lenne a SOFII-t kiemelni a jelenleg piacon lévő, szintén magas színvonalú lövöldözős PC játékok közül. **PCF**



A hagyomány azt diktálja, hogy a bajuszos férfiak imádják a nagy fegyvereket.

PCFVélemény

↗ Kiemelkedő ellenfél animáció
↙ Egyenlőtlenül kidolgozott pályák

HASONLÓT KERESEL?
Operation Flashpoint 94%
Ghost Recon 82%
Medal of Honor: Allied Assault 94%

„Kiváló technológia, rengeteg akció, hiányos tartalom." **85%**


A géppuskát a földre kell támasztani, hogy használni lehessen. Kezdődhet a mészárlás!


Erős fegyverek, gallytörő rács, utasoldali légzsák. Csak győzd üzemanyaggal...


A mesterlövész puska. Trükkös a használata, és nem sebez túl nagyot. Nem tetszett.

MOBILE FORCES

Rage www.mobileforces.com

Mivel a mozdulatlan erők nem nyújtanának megfelelő izgalmakat.

Minimum: PII-450, 128Mb, 32Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-700, 256Mb

Ez lenne tehát a Rage kísérlete arra, hogy a világ online játékosait elcsábítsa a *Counter-Strike*-tól? Mintha mindenki azon dolgozna, hogy kifejlessze a saját *Counter-Strike*-ját. Ez már a Global Ops esetében sem működött, és nem hinnénk, hogy ez most változik meg.

Aa *Mobile Forces* gépjárműveket is felvonultat az *Unreal Tournament* engine-jében. A játék olyan, mintha egy *UT* kiegészítőt látnánk, egy kicsit felspécizve. Nem túl jó kezdet.

Titokzatos variációk

Következőnek itt van a játék stílusa, nagy meglepetések itt sem érnek bennünket. A Deathmatch és a csapatos Deathmatch nem túl lelkesítő kezdet, majd következik a CTF. Csupán ez az egyetlen egy használja ki a *Mobile Forces* erős oldalát – a járműveket – ahol egy utánfutón elhelyezett bombát kell megtalálnod, majd elszállítanod az ellenséges bázisra.

A különböző homokfutók, Hummerek és kamionok sok szórakozást ígérnek, mindegyik jól néz ki, valószerű a kezelésük, és mindig adott a lehetőség, hogy átgázolj az ellenfeleiden, vagy ha kigyullad a kocsid, kiugorj, és fedezéknek használd azt. Ennek ellenére az egész olyan érzést kelt, mintha a Rage-nél valaki azzal a briliáns ötlettel rukkolt volna elő, hogy csináljanak egy FPS-t rengeteg járművel, de mintha senki sem gondolkodott volna el azon, hogy ez mennyi kihasználatlan lehetőséget teremt. A kocsik legtöbbször csak kényelmes megoldást kínálnak a nagy sietségben.

Ismerős valahonnan?

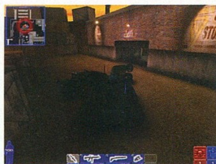
A járművek mellett a *Mobile Forces* legfőbb erénye az, ahogyan lehetővé teszi saját arzenálunk kifejlesztését. Van adott számú tárhelyed, melyet fegyverekkel, páncélzattal és gyógyszerekkel tölthetsz tele. Természetesen a nagyobb és jobb fegyverek több helyet foglalnak.

Ez egy kifinomult megoldás, bár a menü kezelése elkezd fárasztó lenni, amikor attól viszket a tenyered, hogy újra akcióba léphess. Magát a küzdelmet csak kevés választja el a *Counter-Strike*-tól, a *UT*-től, vagy a *Q3A*-tól. Kivéve persze a járművek jelenlétét, de elég ez a kikapcsolódáshoz? Szerintünk nem. **PCF**

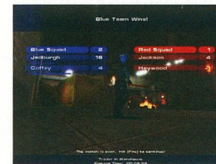
>>A menü kezelése elkezd fárasztó lenni, amikor attól viszket a tenyered, hogy újra akcióba léphess.

>>BOMBÁZD LE A BÁZIST!

A *Mobile Forces* előzetes játéka használja ki a legjobban a járművek adta lehetőségeket.


01 Rendben, tehát egy egyzászlós CTF-et játszunk zászló helyett egy bazi nagy bombával. Először keresd meg a bombádat. Ha az ellenfél ér oda először, meg kell velük küzdened.


02 Megvan? Akkor indulj az ellenséges bázisra. Nem valószínű, hogy csak úgy beengednek, de hát te ülsz a kamionban egy hatalmas bombával a platón. Hajts rajtuk keresztül!



03 A sok találattól idő előtt elhalálozol. Tételezzük fel, hogy életben maradsz, ezek után hajts az ellenséges bázishoz, ugorj ki a kamionból, és keress fedezéket. Győzelem!

PCF Vélemény

↗ Szakszerű, szép FPS-ek, járművekkel
↙ Mintha egy felhasználó készítette volna

HASONLÓT KERESEL?
Unreal Tournament 92%
Quake III Arena 94%
Counter-Strike 94%

„UT kocsikkal. Nem olyan jó, mint amilyennek hangzik."

74%

DIGITÁLIS KÉPFELDOLGOZÁS

Az ihlettől a papírképig





NYOMTATÁS



FÉNYKÉPEZÉS





SZKENNELÉS

MOZGÓKÉP

>>Extra melléklet

A digitális kép

Az ember elsődleges érzékszerve a szeme, a környező világ megismerésére és az egyéb információk nagy részének befogadására is azt használja. S míg a XX. század nyugodtan titulálható a mozgókép századának, már ma biztos, hogy a harmadik évezred első évtizede a digitális képeké (is) lesz. Mára már mind az álló, mind a mozgókép készítésére, kezelésére és tárolására létezik többféle, megbízható és megfizethető megoldás.

Az eszközök fejlesztői, gyártói pedig nagy lendülettel sietnek a különféle felhasználási területek és igények kielégítésére. A felhasználóknak „csupán" annyi marad hátra, hogy eldöntse, pontosan miben is jelenthet neki könnyebbséget, minőségi vagy anyagi előnyt, ha digitális technológiára vált.

E havi számunkban 16 oldalon keresztül mutatjuk be nektek a digitális képkészítés és képfeldolgozás titkait attól a pillanattól kezdve, amikor megpillantod fotód tárgyát, a kész papírkép elkészültéig. Kamerák, szkennerek, szoftverek, nyomtatók és hasznos kiegészítők bemutatói.



ÁLLÓKÉPEK VARÁZSLATA

A fénykép nem más mint egy időkapszula. Egyetlen szempillantásnyi időt fagyaszt meg örökre, de abban az egy képben benne lehet akár egy egész élet.

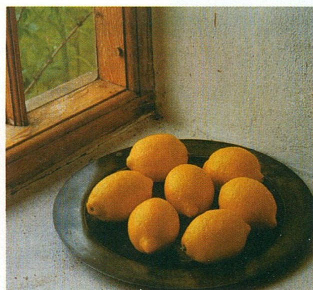
Ha a fontos pillanatoknak kell emléket állítani, látványokat, hangulatokat megörökíteni, akkor ma is, a több mint két évszázada létező fényképezés jut legtöbbünk eszébe. A kezdetek üveglemezes, órákig tartó mozdulatlanságot követelő technológiája persze igen sokat fejlődött, de az alapelvek gyakorlatilag változatlanok maradtak. S nem szabad megfeledkezni arról a jobbára megmagyarázhatatlan varázslatról, amit az örökre megdermesztett pillanatot felvillantó képek hordoznak, legyenek akár albumban, akár keretben az asztalon, vagy éppen egy diatárban várják a polcon, míg elővesziк őket. Ez a varázslat az, ami miatt videokamerák minőségi javulása ide, folyamatos árcsökkenés oda, a fényképezés nem tud kimenni a divatból.

Fekete doboz

Maga az elv igen egyszerű, s név szinte mindent el is mond, a fény hozza létre a képet. Egy abszolút fénytelen dobozkában van egy fényérzékeny anyag, s a dobozkán egy piciny nyílás, amin keresztül néhány pillanatra a külvilág fényeit be lehet engedni. A fényérzékeny anyag annak megfelelően fog elszíneződni, hogy piciny lyukon beáramló fény milyen hullámhosszú és intenzitású, ezt persze a lyuk előtt álló tárgyak, személyek fényvisszaverő tulajdonságai, és az azokat megvilágító fény határozza meg. A fényérzékeny anyag összetételtől pedig az függ, hogy a beeső fénynek a színét is megjeleníti-e, vagy csak mennyiségüket, erejüket. Második legfontosabb jellemzője az érzékenysége, amitől a kép elkészítéséhez minimálisan szükséges fénymennyiségen túl a részletesség is függ, hisz minél érzékenyebb, annál pontosabban jelennek meg a beeső fények kis eltérései is.

Fényjáték

Az egyszerű alapelvek használható készülékké persze csak úgy válnak, ha azokat kényelmesen, néhány egyszerűen megjegyezhető szabály szerint lehet használni. Az egyszerű letakarható lyukkal ellátott sötét dobozt eltérő, illetve változtatható optikai tulajdonságú lencserendszerrel felszerelve a rögzíthető kép látószöge, élessége-részletessége illetve a képre vihető téma és a készülék közötti távolság is befolyásolható A lyuk méretét és nyitásának hosszát módosítani képes zárszerkezettel pedig lehetőség van a film fényérzékenységéhez igazítani a bejutó fénymennyiséget, amire e nélkül csak a megvilágítás nehézkes módosításával lenne lehetőség. Hogy mi és milyen minőségben látszik egy képen az csak azon múlik, hogy aki a fényképezőgépet a kezében tartja milyen beállításokat használ, mennyire ismeri a berendezésen lévő lencserendszer, zárszerkezet beállításának lehetőségeit, hatásait, valamint azok kölcsönhatását a befűzött filmre. Pontosabban csak akkor, ha ezeket valóban maga szeretné állítgatni, hiszen a fényképezőgépek kínálata szépen kettévált a technika, technológia fejlődésével. Míg egy-két évtizeddel ezelőtt még mindenképpen be kellett szerezni egy jó adag tárgyi tudást, mielőtt normális minőségű képek készítéséhez a felhasználó be tudta állítani a fényképezőgépét, addigra ma már nem csak viszonylag széles tűréshatárral dolgozó fix objektívekkel készülnek kompakt fényképezőgépek, de változatos elektronikai segédleteket is beépítenek a fény és távolságmérésen alapuló önbeállító áramkörökig. A következő lépés pedig nem más, mint a fényérzékeny anyag lecserélése egy elektronikus érzékelőre, amelynek segítségével közvetlenül digitális jelekké alakítható a beérkező fény.



A fényképezés azonban, vagy talán éppen a folyamatos fejlesztésnek köszönhetően jó darabig nem fog eltűnni, sajátos varázsát megőrzi legyen akármennyivel több egy videó felvételen megőrizhető esemény, vagy látvány, hiszen a fényképezés több lehet, mint dokumentáció, egyszemélyes kifejezésforma, művészet.

FÉNYKÉPEZŐGÉP ÉS SCANNER

Jól bevált, megbízható, és olcsó megoldás egy hagyományos fényképezőgép, hiszen nagyon komoly darabokat lehet vásárolni egy közepes digitális fényképezőgép áráért.

Használat szempontjából sem kell őrületes mizériára felkészülni, hacsak valaki nem saját maga akarja a felvételeket előhívni és nagyítani, de ez a késztetés ma már szinte csak a profi fotósokban éled fel. A szabványosított filmtekercsekkel, kazettákkal üzemelő fél és teljesen automata befűző rendszerekkel felszerelt fényképezőgépek és az akár egyórás gyorselőhívást is kínáló laborhálózatok korában jóformán más dolga sincs a fotósnak, mink az elkészült tekercset kényelmesen kiemelni a masinából és az üzletben kiválasztani, hogy milyen típusú és méretű papírra kéri a nagyításokat. A felvételek visszanézése sem igényel különösebb szaktudást vagy felszerelést, hiszen csak kézbe kell venni a papírra készült nagyításokat, vagy albumokat. Igaz az utóbbi alól kivételt képeznek a diapozitív filmre fotózott képek hiszen azokhoz dianéző, vagy még inkább diavetítő berendezés szükségeltetik, de cserébe tárolásukhoz kisebb hely szükséges és nagyításra sincs szükség.

Csináld magad!

Felmerülhet a kérdés, hogy mi szükség egyáltalán digitális fotózásra, hiszen a hagyományos papírképek és diák is pompás képtároló megoldások, azonban megvannak a saját korlátaik. Ezek a nehezen áthágható korlátok leginkább a felgyorsult és folyamatosan elektronikus utakra terelődő kommunikáció kapcsán válnak nyilvánvalóvá a különböző szakmák után a mindennapokban is. A legszembetűnőbb probléma, hogy a papír vagy diaképeket csak a maguk fizikai valójában lehet megtekinteni, továbbítani, ami távolság függvényében növekvő idő és költség, miközben egy digitális képet az internet vagy más számítógépes hálózaton másodpercek alatt a világ túlsó felére is el lehet juttatni. A sokszorosítás is hasonlóan nehézkes, hiszen egy állomány lemásolásának maximum néhány perces idejével szemben a fotólabor felkeresése és az újbóli nagyítás kivárásának minimum néhány órás, vagy némileg olcsóbban néhány napos ideje áll, s még ez utóbbi költség is nagyságrendekkel nagyobb, mint az átlagosan több tucat, vagy akár több száz digitális képet befogadó adathordozóké.

Védd a fákat! Szkennelj!

A legjobb megoldást a problémára természetesen az analóg képek digitalizálása jelenti, amit nem csak a már többször emlegetett fotó szaküzletekben, de házilag is kényelmesen el lehet végezni. Sőt az igazat megvallva, bár több olyan szolgáltatás is létezik, mikor a filmen bevitt képeket a papíros nagyítás helyett, illetve mellett digitális adathordozón is kézhez kapja a fotós, jellemzőbb hogy a felvételeket valamilyen szkenner segítségével maguk digitalizálják a felhasználók.

Alapvető különbség, hogy a forrás milyen jellegű, hiszen míg egy papírképet a felületéről visszaverődő fény érzékelésével alakít digitális formára a letapogató, addig a dia felvételek esetében jobb minőség érhető el ha átvilágítják azokat, s a fény így veszi át azon tulajdonságokat, amit számsorokká alakít az érzékelő. Alapvetően ugyanis a szkenner sem működik másképp, mint egy fényképezőgép, csak ott a filmet egy fényérzékeny áramköri elem helyettesíti. A korrekt megvilágításról egy saját erős fényű lámpa gondoskodik, aminek fényjellemzőit figyelembe véve a szkenner által leolvasott szín és intenzitás adatok ugyanazt a képet írják le digitális formátumban, amit a szkennerbe helyezett a felhasználó.

Korábban léteztek olyan készülékek is, melyek egyetlen érzékelőt használtak és a képet valamint magát az érzékelőt is mozgatva digitalizálták a képet. Ezek az úgynevezett dobszkennerek ma már csak a nagyon nagy felbontást igénylő, illetve speciális felhasználási területeken vannak használatban.

A kézi beolvasó gyakorlatilag egy sornyi érzékelőt, valamint a fényforrást egymáshoz viszonyítva fix pozícióban rögzítő kocsi, melyet a felhasználónak kell a teljes digitalizálandó felület előtt végigvezetnie. Viszonylag kis beolvasási méretük, kényelmetlen kezelésük, és főképp az emberi közreműködésnek köszönhető torzítási hajlamuk miatt ma már gyakorlatilag nem léteznek. Kétségtelen előnyeik közé tartozott, hogy akár egy könyv, vagy fényképalbum lapján is végig lehet vonszolni, anélkül hogy azt ki kéne emelni a kötésből.

Legelterjedtebb megoldásnak ma a síkágyas szkennerek mondhatók, amikben szintén egy adott szélességű érzékelő sor és a megvilágító lámpa játssza a főszerepet. Ezen kívül egy pontosan vezérelhető sebességű motor, ami ezeket, de legalábbis a lámpát és egy a fényét az érzékelő sorra vetítő tükröt mozgat végig az üveg tárgyasztalra fektetett kép előtt. Jó néhány síkágyas modell kapható olyan fedéllel, melyben egy az alsó világítótesttel azonos, és azzal együttmozgó fényforrás van, így képesek nem csak megvilágítva, de átvilágítva is digitalizálni a tárgyasztalon elhelyezett filmet, fóliát. S természetesen vannak olyan készülékek is, melyekhez ez az úgynevezett diafeltét külön vásárolható meg, amennyiben a felhasználónak igénye támad a használatára. A tárgyasztalra, pedig nem csak önálló lapok, képek helyezhetők fel, de a kívánt oldalon nyitott könyv, vagy album sem jelent leküzdhetetlen feladatot..

A lapbehúzós szkenner megoldással pedig mindenki találkozott már, aki látott fax készüléket működés közben, persze nagy felbontásbeli különbség van a faxok és a számítógépes eszközök között, s az utóbbiak esetében ma már az alapkövetelmények között van a színes beolvasás lehetősége. A lapokat egyesével a már sokszor emlegetett lámpa és érzékelő sor előtt végigvonszoló továbbító-mechanika ott hasznos igazán, ahol sok, különálló lapot kell egymás után (akár automatikusan) digitalizálni. Erre a célra megalkotott kiegészítések, a tárgyasztalra a lapokat automatikusan felfektető lapbehúzók viszont léteznek síkágyas szkennerekhez is. Speciális változataik között viszont megtalálható a filmszkennerek amik fotók (negatívok, diapozitívok egyaránt) vagy éppen filmszalagok beolvasására alkalmasak..

Legyen szó azonban bármilyen szkennerről és bármilyen képforrásról, közös jellemző, hogy a maximális felbontást az egymás mellett elhelyezett érzékelők száma és azok színérzékelési képessége határozza meg, de ezeket érdemes úgy megválasztani a digitalizálás során, hogy ne haladja meg túlságosan a majdani felhasználás szempontjából ideális értékeket, hiszen az állomány mérete exponenciálisan nő annak jellemzőivel.

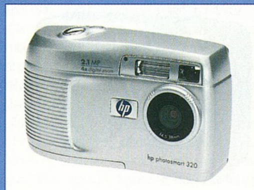
HP SCANJET 4470C

Síkágyas szkenner, melyet a Hewlett Packard kifejezetten az otthoni felhasználóknak ajánl, s funkciói között komoly hangsúlyt kaptak a kép és filmdigitalizálást támogató, kényelmesebbé tevő megoldások. A kezelőprogramot közvetlenül elindítani képes gombok segítségével és egy a számítógéphez kapcsolt nyomtatóval a papírképekről azonnal másolat is készíthető. A mellékelt adapter pedig diák és fotónegatívok beolvasását teszi lehetővé.



HP PHOTOSMART 320

A Hewlett-Packard új HP Photosmart 320 digitális fényképezőgépe a képminőségre koncentráló felhasználó igényeit tartja szem előtt. Az egyszerűen használható, kompakt kialakítású és megfizethető árú eszköz minden körülmények között kiváló felvételek készítését teszi lehetővé. A HP Instant Share technológia és a 2 megapixeles összfelbontás mellett a Photosmart 320 videoklip-készítési képességgel is rendelkezik, így a felhasználó akár folyamatában is megörökítheti élete emlékezetes pillanatait. Barátságos mérete kiváló útitárssá teszi a nyaralásra.



DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK

A fotózás hőskorának "harmonikás" gépei egy évszázad alatt fejlődtek multimédiás masinákká, amelyek már mozgókép vagy akár hang rögzítésére is alkalmasak.



A XXI. század vitathatatlanul a digitális fényképezés évszázada lesz.

A digitális fényképezőgépet – ha sarkítani akarjuk a megközelítést – csupán annyi különbözteti meg egy hagyományos filmes fényképezőgéptől, hogy míg az felvételenként felhasznál egy fényérzékeny képkockát majd tovább mozdítja a filmszalagot, addig a digitális fényképezőgépben egy fényérzékelő mátrixra vetül az objektív által összegyűjtött fény, és onnan drótokon át a memóriába kerül.

Ennél persze jóval több egy digitális kamera belső felépítése, jó néhány folyamat bújik meg a beérkező fény érzékelése és memóriába kerülése mögött, ám gyakorlatilag minden előny ebből az alapvető különbségből származik. Márpedig előnyből van egy pár, s a digitális masinák az utóbbi néhány évben rohamléptekkel dolgozták le két hátrányukat, melyek több felhasználói körben is megakadályozták, hogy valódi versenytársai legyenek a hagyományos, filmmel működő fényképezőgépeknek. Sőt a legfrissebb információk szerint a speciális, önelőhívó papírra dolgozó polaroid fényképezőgépek forgalma annyira visszaesett a digitális fényképezőgépeknek köszönhetően, hogy a gyártó igazán nehéz helyzetbe került, mondhatni a csőd szele lengi körül.

Szorzótábla

Egy digitális kamera tulajdonságainál alapvető kérdés természetesen a felbontása, hiszen ez alapvetően határozza meg, hogy milyen feladatok ellátására alkalmas, milyen célokra használható azok a képek, amik vele készülnek. Az első gépek megjelenésekor még alapvetően képernyőfelbontásban határozták meg a lehetséges maximumot, mára azonban ez már kicsit túlhaladottá vált, hiszen az 1024*768 felbontás eléréséhez 786432 pixel elegendő, és a cikk írásának pillanatában a kereskedelmi forgalomban már több 4 millió pixel felbontású modell is kapható - lásd keretes írásunkat (HP Photosmart 812). A felbontás elfogadott mértékegysége immár a megapixel. Vagyis, a minőség tekintetében már képesek versenyre kelni egy polaroid, de egy hagyományos fényképezőgéppel is.

Pénz beszél

A másik nagy gátja a népszerűségnek természetesen az árcédula mérete volt, illetve talán még egy kicsit ma is az, dehála Istennek ez a méret folyamatosan csökken, gyakorlatilag gyorsabban, mint ahogy a felbontás növekszik. Az 1-2 megapixeles, jó nevű gyártók márkajelzését viselő modellek, ma már olyan áron megvásárolhatók, mint a digitális kamerák megjelenésének idején a maximálisan VGA felbontást nyújtó tajvani fantázianeveken futó modellek.

Azon pedig, hogy elsőként a Polaroid piaci pozíciói rendültek meg nincs mit csodálkozni, hiszen a digitális kamerák egyik nagy előnye, hogy elméletileg azonnal ellenőrizhető, hogy valóban olyan fényképet sikerült-e készíteni, mint az a fotós szándékában állt. Gyakorlatilag sok kamerán megtalálható egy, általában keresőnek is használható viszonylag nagyméretű LCD kijelző, amelyen valóban vissza lehet ellenőrizni a felvételt, ám ennek felbontása csak töredéke a képek felbontásának, így a részletek nem igazán kivehetők rajta. A képek helyszíni megválogatásának egyébként is csak akkor van gyakorlati jelentősége, ha alacsony saját memóriával rendelkező géppel, letöltési lehetőségtől távol, vagy szabad memóriakártyáiból kifutva készülnek a felvételek. A háttértár problémája a memória árak és így a memóriakártyák árának csökkenésével egyébként is egyre kisebb probléma, de léteznek speciális megoldások is, melyek merevlemezre, vagy optikai lemezre írják a képeket. Ráadásul igen rövid számítási műveletsor elvégzése után kideríthető, hogy mivel ezek a memóriák nem használódnak el, mint a filmtekercsek, a digitális kamera rövid idő alatt akkor is olcsóbb fénykép készítési megoldást jelenthet, mint a hasonló szolgáltatásokat nyújtó, de az ár tekintetében olcsóbbnak tűnő hagyományos fotómasina.

A digitális kamerák választéka pedig már oly sokszínű, annyi különféle, a fotózáshoz néha egyáltalán nem kapcsolódó szolgáltatással kívánják csábítóbbá tenni a gyártók modelljeiket, hogy lassan a bőség zavarától válik nehézzé az ideális gép meglelése. A hátrányok pedig, amelyeket még fel lehet róni a digitális gépeknek a hagyományos fényképezőgépekkel szemben lassan mind eltűnnek.

HP PHOTOSMART 812

A Hewlett-Packard eddigi leginnovatívabb és legfejlettebb digitális képalkotási terméke a HP Photosmart 812 digitális fényképezőgép. A kompakt és dekoratív megjelenésű eszköz a HP Instant Share technológiájával, négy megapixeles összfelbontással, video- és audio-rögzítési képességekkel, valamint az opcionális HP Photosmart 8881 dokkolóállomással gondoskodik a maximális rugalmasságról és az egyszerű használatról.

A HP Photosmart 812 az automata gépeknél megszokott egyszerűséggel készít csúcsszínvonalú digitális képeket. 21x-es (3x-os optikai és 7x-es digitális) zoomolást nyújtó Pentax precíziós lencséje kiváló képminőséget, valamint közelképek esetén is rendkívüli élességet garantál. Ezzel a digitális géppel tényleg megragadható a pillanat varázsa – hiszen a felhasználó nem csak állóképen, hanem a 60 másodperces video- és audioklip készítésének lehetőségét kihasználva, hangulatfestéses mozgóképen is megörökítheti a kívánt eseményt.

A HP Photosmart 812 alkalmazásával az állókép-, mozgókép- és hangrögzítés mellett, az adatok tárolása, továbbküldése és fogadása, a gép használatának minden lépése rendkívül egyszerűen végrehajtható. Egyetlen lépéssel különféle eszközökhöz csatlakoztatható a fényképezőgép opcionális HP Photosmart 8881 dokkoló-állomása – így akár az otthoni tévékészüléken is bemutathatóak a frissen rögzített álló- és mozgóképek.









MOZGÁS, BECSAPVA A SZEMET

Emlékeztek azokra a rajzsorokra, amelyeket unalmas matekórákon a füzetlapok sarkába rajzolva kezdetleges animációt lehetett készíteni? A film ugyanígy működik.

Mikor a képek kerülnek szóba nem szabad megfeledkezni a mozgóképekről sem. Különösen akkor nem, ha digitális képekről, vagy azok kezeléséről beszélünk, hiszen bár maga a mozi és mozgókép már túl van a 100. születésnapján a digitális forradalom szele alig néhány éve kezdte el ennek a birodalomnak a lobogóit lengetni. Maradva a fennkölt hasonlatnál, ebből a lengetésből viszonylag rövid idő alatt orkánszerű cibálás lett, hiszen már jó néhány teljesen digitális filmet láthatunk a mozivásznon, ami ugyebár a mozgókép csúcsának számít ma is, és mind kevesebb azon alkotásoknak a száma, melyben legalább néhány képi trükk erejéig ne jutna szóhoz ez a technológia. A csúcs mellett azonban nem szabad megfeledkezni a fejlesztőknek és gyártóknak értékében legalább akkora, potenciális vásárlók számában pedig sokkal szélesebb piacot jelentő otthoni és hobbi felhasználásról sem, ahol igazából csak most szabadult el a digitális futótűz.

Maga a mozgókép mellesleg nem mozog, hiszen az emberi érzékek becsapásán alapul már a cinematográf óta és bármekkorát fejlődött is az évek során, bármilyen új technikai eszközök is jelentek meg, az változatlan maradt. Gyakorlatilag egymást követően rögzített állóképek sora jelenik meg a néző előtt, függetlenül attól, hogy vetítővásznat, katódsugárcsövet, vagy LCD képernyőt figyel. Az ember szeme és agya ugyanis viszonylag rossz, alacsony frissítéssel dolgozza fel a képi ingereket, ez annyit tesz, hogy 23, egy másodperc alatt látott képet már folyamatos mozgásként érzékelünk.

No persze ehhez az is kell, hogy a képek is egymás utáni eseményeket rögzítsenek, különben valami iszonyatos fejfájdító katyvasz lesz az eredmény. Az viszont már egy kicsit a filmtrükkök világa, hogy ha a felvétel és a visszajátszás sebessége eltér akkor lassított vagy gyorsított képet látnak a nézők.

Rohanó idő

A mozgókép rögzítése és lejátszása persze az állóképeknél már akkor is összetettebb probléma, ha a sebességgel nem kell trükköket elkövetni. A pluszt természetesen az jelenti, hogy egy-egy kép elkészítésére szigorúan behatárolt idő áll rendelkezésre. A különböző problémák persze leküzdhetővé váltak a folyamatos technikai fejlődés során, s a sokáig csak szakmaként, profik által űzött mozgóképkészítés néhány évtizede bárki által könnyen kezelhető eszközökkel is lehetségessé vált. Remek példát szolgáltatnak erre a japán turisták, akik a világ minden táján ott vannak, ám mégis mindent csak a kamera keresőjén keresztül látnak.

Stúdió a kamrában

A mozgóképnek is megvan a maga varázsa, az azonban teljesen más jellegű, mint a fényképeké. Nem képesek megragadni a pillanatot, de az élethez hozzá tartozó mozgást csak általuk lehet rögzíteni, s nem mellékes az sem, hogy ma már alapkövetelmény egy hobbi berendezéssel szemben is, hogy ne csak a képet, de a hozzá tartozó hangot is megörökítse, növelve a felvételek élethűségét. A fényképekkel szemben azonban van két hátránya is, illetve nem egyértelmű hátrány, de mindenképpen eszközöket igényel lejátszása és utólagos gondozása, valódi befejezése. Annak ellenére, hogy a filmes megoldások a hobbi, otthoni mozgókép készítésben mára teljesen eltűntek éppen az előhívási problémák miatt, ahhoz, hogy igazán szép és látványos filmek készüljenek lehetőséget kell találni az utómunkálatok elvégzésére is, mert pusztán a felvételek egymásutánjával nagyon nehéz összefüggő, gördülékeny képsorokat készíteni. Ez a terület az, ahol a leglátványosabb a digitális technika térnyerése, ahol a legérzékelhetőbb a kényelmi és tudásbéli különbség a digitális és analóg megoldások között, ahol a gyártók, fejlesztők felfokozottan küzdenek egymással a vásárlók minél nagyobb tömegeinek meghódításáért.



VIDEOKAMERA ÉS DIGITALIZÁLÓ

A nyolc mm-es, kissé fakó színű, felvételeket készítő masinák helyét a hipermodern kamkorderek vették át.

Igazán széles körben akkor kezdett elterjedni a mozgóképkészítés, mikor a gyártóknak sikerült kidolgozni egy, a hagyományos, fényérzékeny filmet pótolni képes, annál nagyságrendekkel könnyebben kezelhető képhordozót. Pontosabban a hordozó már jóval régebben közkézen forgott, hiszen a mágnesszalag már számos területen adathordozóként szolgált.

Mágnes asszony

A videó rendszerek megalkotásához az alapelvek szintjén kellett szakítani a fényképezés bevált technológiájával. Az optikán keresztül beérkező fényt itt már elektronika érzékeli és írja fel a mágneses jellemzők változásával operálva egy szalagra. Az, hogy ez a szalag kazettában, rögzített orsókon van tárolva, csak a használat megkönnyítését célozza. A videó és a videó kamerák megjelenése természetesen nem villámcsapásszerű eseményként következett be. Az alapelveket gyakorlatilag a televíziós műsorszórásból merítették a fejlesztők, s az első készülékek képet rögzíteni is csak televíziós adásból tudtak. A valóban használható kamerák megjelenéséhez elengedhetetlen volt a mechanikai és elektronikai elemek méretének csökkentése, valamint az áramszükségletük minimalizálása, s ezzel párhuzamosan új típusú, mind kisebb súllyal, mind nagyobb energia tárolására képes akkumulátorok megalkotása. Ma már igen viccesen hatnak azok a videokamerák, amiket a tulajdonosnak a vállával kellett megtámasztania, s a képek rögzítése egy külön tekintélyes méretű válltáskára emlékeztető egységben történt. A nagy, széles szalagokat rejtő kazettákat felváltották az egy kézzel -,s ezt szinte szó szerint kell venni- kényelmesen megtartható és kezelhető kamerák számára tervezett, 8-10 mm széles szalagokat tartalmazó változatok. Az alapelv azonban változatlan maradt, annak ellenére, hogy számos képstabilizáló, minőség javító, sőt látvány effektust létrehozni képes áramkört dolgoztak ki és építettek újabb és újabb modelljeikbe a gyártók. A képet leíró jelek analógok, vagyis az információt a jel két határérték közötti ingadozása hordozza és így is kerülnek a mágnesszalagra. Az egyébként jól működő megoldásnak alapvető problémája, hogy érzékeny, sérülékeny, hiszen ha a kamera vagy lejátszó áramköreiben elektronikus zaj jelentkezik, vagy a tárolás, lejátszás során torzulnak a szalag mágneses jelei az magát a rögzített képet változtatja meg, hiszen azt a jelek finom különbségei írják le. Az eszközök és adathordozók fejlődésével ezek a zajosodási és jeltompulási problémák persze folyamatosan csökkennek, ám a digitális technológia az otthoni, hobbi videó felvételek eszköztárában való megjelenésével hosszú távon nem versenyezhetnek. Az átállás azonban egy viszonylag hosszú folyamat, és mivel ez a különbség a kamerák árában is tükröződik, még jó ideig gazdaságos alternatíva marad az analóg videó kamera. Ráadásul az újabb és újabb modellek egyre több digitális képjavító és befolyásoló áramkörrel vannak felszerelve, s nem jelent leküzdhetetlen problémát a felvételek gyors és egyszerű digitalizálása sem, ami mind a minőség megőrzése, mind a vágás, feliratozás és képi trükkök szempontjából más dimenzióba helyezi a saját készítésű felvételeket.

Léteznek ugyan speciális, csak a vágás céljára tervezett berendezések, azonban az igazi lendületet ennek a piacnak a számítógépek, az asztali PC-k kapacitásának folyamatos növekedése adta meg Ma már nem is kell csúcsteljesítményű konfiguráció ahhoz, hogy digitális mozgóképekkel kényelmesen és könnyen elsajátítható programokat használva dolgozzon bárki, akár otthon is. A számítógép és videokamera közé sem ördöngösség megfelelő eszközt találni, ami a mozgóképet digitális jelfolyammá alakítja és a merevlemezen tárolható állomány formátumába rendezi. Használatukhoz nem igazán kell több szaktudás, mint ami különböző kábelek és csatlakozók felismerésének képessége, hiszen a munkafolyamatokat a képernyőről leolvasható adatok, sőt sok esetben a kezelőprogramokba foglalt automatizmusok könnyítik meg jelentősen. Lassan a videó digitalizálóknál is az lesz a legnagyobb probléma, hogy miként válassza ki a felhasználó a számára ideális modellt, hiszen a széles határok között mozgó és egymást gyakran átfedő képességek mellett arra sem árt figyelni, hogy az utómunkálatokat milyen, a berendezés mellé ajándékba adott szoftvercsomaggal könnyítik meg.

SAMSUNG VP L610

Árát tekintve nagy nyugalommal sorolható a belépő szintű kamkoderek közé a Samsung Hi8 videoszalagra dolgozó modellje. Szolgáltatásainak listája azonban ennél magasabb polcra is nyugodtan helyezhetné. Ám az általános árverseny a digitális videokamarák mind szélesebb elterjedésének köszönhetően mindennél jobban tombol, így a gyártók csak akkor maradhatnak versenyben, ha a zoomoptikával, színes LCD képernyővel, effekt generátorral és dátumozó-feliratozó rendszerrel felszerelt kamerákat már belépő kategóriában szerepeltetik. Ráadásul ennél a modellnél is megfigyelhető, hogy az analóg rögzítési rendszert jobbára olyan digitális áramkörök szolgálják ki, mint a képstabilizátor, vagy ellenfény kompenzáló szűrő.

Formátum: Hi8
Rendszer: PAL
LCD: 2,5" forgatható
Ára: 103 992 Ft + ÁFA (Fotexnet)

>>Az igazi lendületet ennek a piacnak a számítógépek kapacitásának növekedése adta meg.

Lassan rutinfeladattá válik az otthoni videofeldolgozás.

DIGITÁLIS VIDEOKAMERÁK

Felejtsétek el a rongyosra nézett, megkopott mágnesszalagokat. A jövő a memóriakártyás, merev- illetve optikai lemezes tárral rendelkező kameráké.

A mi digitális, az általában kisebb, és megbízhatóbb, mint ugyanaz analóg verzióban. Ezt, vagy legalább is valami hasonlót sugallnak folyamatosan mindenkinek azok a berendezések, melyek analóg elődeiket váltják le, az élet számtalan területén. Végeredményben ez igaz is, azonban a videózás is egy olyan feladatkör, ami megmutatta, hogy az igazán ütőképes megoldások kidolgozása sok kutatást és fejlesztést igényel és attól, hogy valamit digitális alapon próbálnak megoldani, az azonos alapelvekre nagyon eltérő technológiát építhetnek a mérnökök.

Viszonylag sokat várattak magukra a valódi digitális kamerák, még azután is, hogy jó néhány digitális áramkör került az analóg kamerákba. A teljesen új alapokra helyezett mozgóképrögzítésnek azonban igen komoly követelményei vannak, amihez sokáig kevés volt a rendelkezésre álló, beépíthető elemek kapacitása. Ennek oka természetesen a minőség, méret és az ár hármasa, hiszen nagyon kevés a megfelelő vagy annál jobb képminőség, ha fél köbméternyi elektronika kell hozzá, vagy lehet akár nyakkendőtűnyi egy nagyfelbontású felvevő, ha az ára vetekszik egy harmadik világbéli ország éves költségvetésével. A technikai fejlődés szerencsére most még megállíthatatlannak tűnik, ami már csak abból is világosan látszik, hogy az otthoni és professzionális videós, TV-s használatban már nem csak elfogadott és egyre szélesebb, de ezzel párhuzamosan olcsóbb alternatívát jelentenek a digitális kamerák, sőt már a mozi egészen más minőségi kategóriát követelő világban is túllépnek a kísérleti fázison, hiszen az első filmszalag nélkül felvett filmeket bárki összehasonlíthatta hagyományos technikával forgatott darabokkal.

Jelbeszéd

Az elvek itt is igen egyszerűek, sőt gyakorlatilag nincs is többről szó, mint egy olyan digitális fényképezőgépről, ami nagyon gyors egymásutánban tudja a képeket tárolni, s itt egy picit össze is folyik a két kategória, hiszen valóban léteznek olyan digitális fényképezőgépek, melyekkel néhány percnyi mozgókép rögzítése is megoldható. Egyre több olyan digitális videokamera is megjelent a különböző gyártók kínálatában, amik külön funkcióként, sőt külön adattárolóra rögzítenek fotókat is.

A digitális mozgóképben a kihívást és a problémát a felbontás és az adatfolyam tárolása jelenti, amire a fejlesztők a képet leíró jelek tömörítésével és gyors adattárolóval találtak megoldást. Ez utóbbira a mágnes szalag is kielégítő, ugyanakkor gazdaságos megoldásnak bizonyult, hiszen az írás és olvasás még nagy adatmennyiségek esetében is viszonylag gyorsan megy végbe. A digitális jelek pedig két végállapotként, vagyis a mágneses jellemzők finom torzulására teljesen érzéketlen formában tárolják az adatokat, így a legnagyobb hátrány ki van lőve.

A képeket leíró jelek formátumának és tömörítésüknek szabványosításával a fejlesztők lefektették annak alapjait, hogy a digitális kamerákkal felvett mozgóképet ne csak az adott berendezésen lehessen visszajátszani, de legyen lehetőség az analóg felvételeknél gyorsabban, hibamentesen átjátszani más adathordozóra vagy éppen utómunkálatokat végezni rajtuk. Ezen, de különösen az utóbbi célra már megint csak a számítógép bizonyult a legideálisabb eszköznek, hiszen egy megfelelő számítási kapacitást és egyéb erőforrásokat felmutató konfigurációval nem jelent problémát a képek vágása, látványos effektusokkal való összeillesztése sem. Az elkészült, s immár nyugodtan filmnek nevezhető mozgóképet pedig igen sokféle minőségre és formátumra át lehet alakítani az e célra is automata, félautomata eszközöket kínáló alkalmazásokkal.

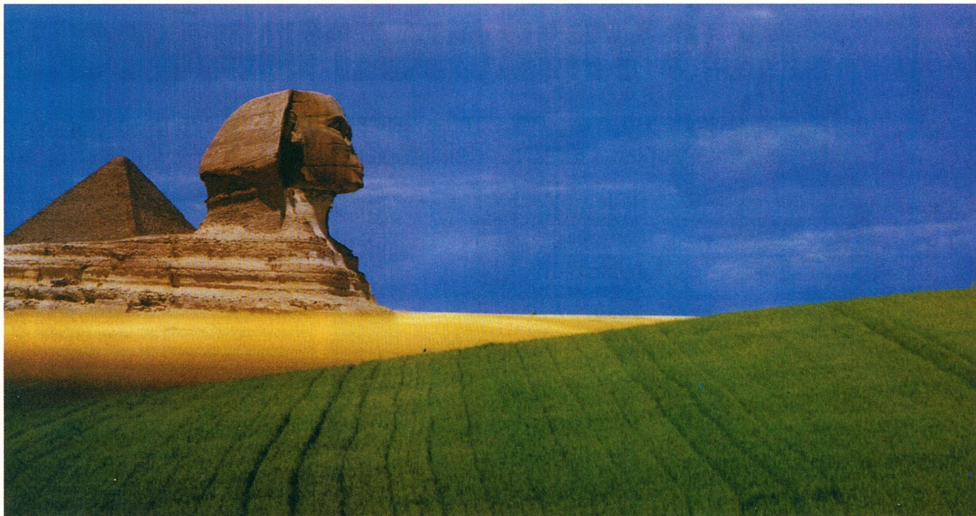
SONY MVC-CD400

Azt hiszem a lehengerlő a megfelelő kifejezés a Sony csúcskamerájára. Szolgáltatásai mellett, melyek között a sorozatfelvétel, mozgókép rögzítés, optikai zoom és számos képbefolyásoló áramkör és effekt megtalálható, az objektíveket a Zeiss készíti ezekhez a kamerákhoz. Tárolókapacitásuk pedig félelmetes, hiszen nem memóriára, hanem 156Mb kapacitású 8cm átmérőjű CD-R és CD-RW lemezekre írják fel a képeket saját, beépített CD írójukkal. No persze a lehengerlő jelző az árra is igaz.

Maximális felbontás: 4mpixel
Csatlakozó: USB
Memória: 8cm (156Mb) CD-R / CD-RW
Ára: 694 USA dollár (**shopphotoking.com**)



A számítógép a legideálisabb eszköz a videók szerkesztéséhez.



SZÁMOK VÉGTELEN SORA

Ha a digitális képek készítését már elsajátítottuk, itt az ideje, hogy feldolgozásuk titkaiba is betekintést nyerjünk. A számítógép ebben is megfelelő partner.

A képek kezelése, feldolgozása korántsem könnyű feladat a számítógép szempontjából, hiszen ezek a berendezések mindent a matematika nyelvén írnak le, vagyis amit a felhasználó szemei egy képnek látnak, azok nem mások a számítógép memóriájában tárolt egyesek és nullák hosszú sorai. Ráadásul igen hosszú sorai, mert minden egyes képpontot pontosan meg kell határozni ahhoz, hogy a számítógép korrekt módon meg tudja jeleníteni azokat. Ezeknek már darabszáma is elég megdöbbentő, hiszen a sorok és oszlopok számát összeszorozva kapjuk meg a képpontok mennyiségét, ami 800*600 felbontás esetében 480 000 képpontot jelent. A valódi információt pedig a képpont színárnyalata jelenti, ami a színmélység függvényében 2 (fekete-fehér), 8 (szürke árnyalatos), 32 vagy 36 (teljes színskála) bit lehet darabonként. A számokhoz visszatérve ez a 800x600-as kép esetében 3 840 000 bájt információt jelent szürke árnyalatos kép, míg 15 360 000 bájt, vagyis 15Mb egybefüggő adathalmaz színes kép esetében. Számítógép memóriában, és háttértárban gondolkodva ez ma már egyáltalán nem tűnik falrengetően nagy számnak, de néhány éve még kihívást jelentett az átlagos konfigurációknak is. A megoldást több megközelítésből, és ezek különféle összevonásával is kidolgozták a fejlesztők és a kutatóintézetek. Számtalan tömörítő eljárás született, melynek segíségével az emberi szem számára érzékelhetetlen, ám tárolóigényt tekintve jelentős csökkenés érhető el. Ezek a tömörítők a világháló elterjedésével váltak igazán népszerűvé.

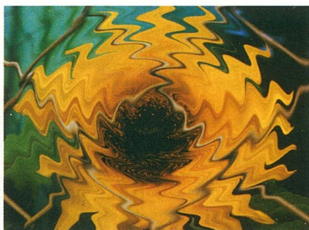
Mateklecke

Nagy adatmennyiségeket lehet megspórolni, ha a képet le tudjuk írni a matematika nyelvén igen tömören elmagyarázható, meghatározott hosszúságú vonalak határolta egyszínű felületek segítségével, vagyis vektorokkal és az általuk határolta színekkel. Csakhogy ez egy fotó, vagy nem szabályos vonalakból álló kép estén már koránt sem igaz, a legrosszabb esetben minden egyes képpont külön vektor lesz a hozzátartozó színnel, vagyis csak plusz és felesleges adatok csapódnak az egyébként is tekintélyes képállományhoz. Ettől ez még jó és életképes elképzelés, és a grafika, mármint a rajz nyelvén mondva a programokban is van lehetőség vektor alapú képállományok használatára.

Másik lehetőség, ha a színeket leíró információból faragnak le valamilyen módon, ami nem is jelent akkora minőségromlást a megjelenítésben, ha a színek mennyiségét a szerint állapítják meg, hogy mennyire képesek becsapni az emberi szemet. A színek 16 biten való meghatározása, mellett és azzal akár párhuzamosan alkalmazható módszer, ha tömörítik a képet leíró adatokat.

Tömören szólva

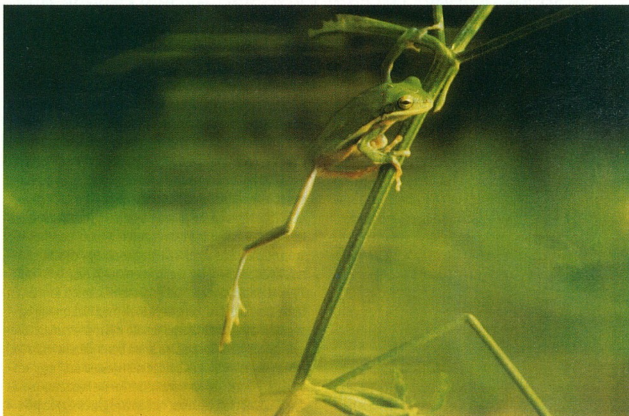
Többféle igen összetett algoritmus létezik, melyek leginkább két csoportra bonthatóak működésük alapján. Erősen leegyszerűsítve a dolgokat, a veszteségmentes tömörítés esetében a megegyező színárnyalatú képpontokat egy csoportként a színinformáció egyszeri megadásával tárolja el az állomány. A veszteséges tömörítésnél viszont optikai, anatómiai alapon a szemet becsapva jó pár képpont információja be sem kerül az adatállományba, azokat a környező pontokból a megjelenítéskor számítja ki a képet kezelő alkalmazás. A lényegi különbség méret szempontjából az, hogy míg a veszteségmentes tömörítés esetében csak ideális körülmények esetén jelentős a képet leíró állomány méretének csökkenése, addig a veszteséges tömörítés átlagosan és nagyobb csökkenést hoz. Ezt természetesen abban kell megfizetni, hogy a felbontáshoz igen szorosan kötődő veszteséges tömörítéssel méretcsökkentésen átesett képeket nagyítva igen hamar látható hibák támadnak a megjelenítésben.



KÉPSZERKESZTŐ PROGRAMOK

Néhány évvel ezelőtt még szájtátva figyeltük a filmekben látható vizuális effekteket. A megfelelő programokkal ma már a kezdők is csodákat művelhetnek otthoni gépükön.

Sokféle, a legkülönfélébb operációsrendszerekhez írt képszerkesztő és képkezelő alkalmazás létezik, ami nem csak azt jelzi, hogy az PC alapú munkaállomások és hordozható számítógépek alkalmasak ilyen feladatok ellátására, de azt is jelenti, hogy szinte nincs olyan kihívás vagy elvárás, amire ne lehetne megfelelő programot találni. A sokféleségbe ráadásul az is beletartozik, hogy a számtalan kiadó vagy független programozó a legkülönfélébb licenc feltételekkel kínálja programjait, az ingyenesen használható és terjeszthető alkalmazásoktól a borsos árú, dobozos, képgyűjteményes, kézikönyves megoldáscsomagokig. S ha már a költség vonzatánál tartunk a dolgoknak akkor arról sem szabad megfeledkezni, hogy sok hardver, eszközgyártó köt megállapodásokat program kiadókkal és képfeldolgozó szoftver mellékelésével teszi vonzóbbá képdigitalizáló eszközét, digitális fényképezőgépét.



Virtuális fotóalbum

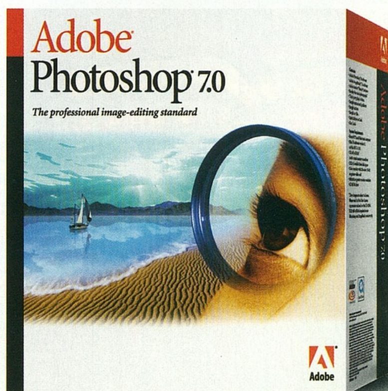
Mindenképpen érdemes megkülönböztetni a képszerkesztő és a képkezelő alkalmazásokat, annak ellenére, hogy az utóbbiból a népszerűbbek szinte kivétel nélkül lehetőséget nyújtanak a képek megjelenítésén, rendszerzésén túl azok bizonyos szintű módosítására is. Amennyiben valaki csak fotógyűjteményét kívánja számítógépen és adathordozókon (is) megőrizni, akkor felesleges ennél tovább lépnie. Már csak azért is, mert a képkezelők nyújtanak olyan kényelmi szolgáltatásokat, mint a könyvtár szintű kezelés, megjegyzések hozzáfűzése, vagy akár előre összeállítható, elmenthető és akár hanggal is kísért bemutató. A rendezés szempontjából leghasznosabb módosító szolgáltatások is igen sok megjelenítő-rendszerező programban kapnak helyet. Olyan fontos lehetőségeket nyújtva mint a képek elforgatása, átméretezése, vagy az állománytípus megváltoztatása, vagyis jobbára olyan funkciók, amik a kép egészével operálnak. S természetesen nem maradhatnak ki a nyomtatási illetve webes publikálási lehetőségek sem a szórásból. Minden összetettségük ellenére, még a komolyabb képkezelő programok között is szép számmal lehet találni, ingyenes vagy igen olcsón regisztrálható shareware programokat.



Design center

Képszerkesztő programok használatára akkor van igazi szükség, ha a digitális felvételeket, vagy digitalizált képeket részleteiben is módosítani kívánja a felhasználó. Ezek a módosítások a feliratok elhelyezésétől a vaku okozta vörös szem jelenség eltávolításán át, a kép élességét és kontrasztját speciálisan torzító szűrőkig terjednek. A képszerkesztő programokat leginkább ezek, a digitális képeket pixeljeinek információit összetett függvényekkel módosító, színtónusaikat vagy épp egész megjelenésüket megváltoztatni képes szűrők választják el a grafikai programoktól. Egy szerkesztő programmal egy vagy több kiindulási képből lehet új képet létrehozni, s bár ez első pillantásra könnyed feladatnak tűnhet, igazán ki kell ismerni a programokat és szűrőik működését ahhoz, hogy a végeredmény tényleg az elképzeléseknek megfelelő legyen. Ennek a szoftverkategóriának a komolyabb darabjai, melyek valóban sokoldalúan használhatóak szinte kivétel nélkül a drága programok közé tartoznak, ennek ellenére a hardvergyártók előszeretettel mellékelik azokat digitális fényképezőgépeik, scannereik mellé.

Léteznek természetesen olyan, jobbára csak eszközhöz kötött verzióban létező, speciális feladatra készített alkalmazások is, amik néhány összetett képmódosítási folyamatot szinte a felhasználó beavatkozása nélkül képesek végrehajtani a digitális képeken. Erre remek példa a több kamera szoftvercsomagjában, különböző néven megtalálható panorámakép készítő alkalmazás. A gépről letöltött, egy pontból körbefordulva készített fényképeket egy számítógépen körpanorámát nyújtó, az egérrel vagy billentyűkkel forgatható speciális képpé alakítják, fedésbe hozva a fotók széleit, miközben a figyelembe veszik az objektív egyedi jellemzőit, s így viszonylag jól tűrik még azt is, ha a gép tengelyeinek szöge esetleg megváltozott az egyes felvételek elkészítése között.



TÖMÖRÍTÉS KÉPEN BELÜL, KÉPEK KÖZÖTT

Szabványok, színek, TV-s felhasználás. Ezek a szavak pár éve még szakzsargonnak számítottak. Pár éve...

A számítógépek kapacitása exponenciális függvényképhez hasonlóan, egyre gyorsuló tempóban, gyakorlatilag néhány havonta megduplázódva növekszik. S ez az őrületes növekedés folyamatosan újabb és újabb lehetőségeket teremt. Olyan feladatokat lehet elvégezni ma egy egyszerű otthoni számítógépen, amire tíz évvel ezelőtt még a legnagyobb szuperszámítógépek sem lettek volna alkalmasak igazán gördülékenyen. Ezek közé a valójában csak nemrég megnyílt alkalmazási területek közé tartozik a mozgóképek digitális kezelése és tárolása is.

Ennek oka természetesen a mozgóképet leíró adatmennyiségben keresendő. Míg egy monitoron elfogadható, jó minőséget nyújtó és a PAL TV szabvány 625 soros felbontásához viszonylag közel álló 800*600 felbontású állókép 1,5Mb tárkapacitást igényel a maga nyers valójában, addig a 24 képkockából felépülő mozgókép egyetlen másodperce 360Mb helyet igényel. Könnyen kiszámítható, hogy egy perc már 21Gb felett van, egy egyórás felvétel digitális formában pedig 1,2 teraByte-nál is nagyobb lenne, ami azért nem az asztali PC-k vagy kézi kamerák kategóriájába eső háttértár kapacitás. S valójában még csak nem is a tárkapacitás a fő probléma, hanem az adatfolyam időre történő továbbítása és feldolgozása az igazán erőforrás-, számítási sebesség- és sávszélesség-igényes része a digitális videózásnak.

A megoldást természetesen az adatmennyiség csökkentése jelenti, amit három teljesen eltérő megoldás együttes használatával lehet igazán hatékonyan megtenni. Az első és legfontosabb lépés, hogy az állóképektől teljesen eltérő módon, a szem és az agy érzékelési rendszeréhez igazodva három értékkel, az alapszínek arányával és fényességgel meghatározva a képpontokat már nagy adatmennyiséget lehet megspórolni. Az így létrejövő adatmennyiséget már biztonsággal és gazdaságosan lehet szalagos háttértárra írni. A képek felbontása, másodpercenkénti száma és az egyes csatornákat leíró adatok nagysága természetesen többféle lehet, hiszen más elvárásoknak kell megfelelni egy digitális műholdas adásnál és egy kézi kameránál. A hagyományos TV-k képarányához és felbontásához igazított formátum (amit általában DV-ként neveznek meg) viszonylag egységesen elfogadottnak mondható ma már az átlagos, fogyasztói elektronika piacára szánt berendezések között. Az egységes adatleírás persze nem jelenti azt, hogy két teljesen különböző kamera képes lenne lejátszani a másikkal készült felvételeket, hiszen a rögzítés egyéb jellemzőit a gyártók alakítják ki, de a különféle DV jelet fogadni képes berendezések szabványosított csatlakozón keresztül összekapcsolva „megértik" egymást.

Szűk keresztmetszet

Tovább csökkenthető az adatfolyam mérete, ha tömörítik azt, hiszen miként az állóképeknél, úgy a mozgóképeknél is jelentős a redundáns, vagyis többszörösen leírt információ. Ráadásul két lépésben lehetséges a tömörítés. Képen belül az azonos színű és fényerejű területek, a képkockák között pedig az előző kockákhoz képest változatlan részek információinak eltávolításával. A tömörítés természetesen már igen számításigényes feladat, de feloldása is jó néhány művelet elvégzését igényli a képanyag lejátszásakor, amit egyes algoritmusok esetében direkt erre célra tervezett hardver elemekre épülő áramkörök végeznek. Így a szórakoztatóelektronikai eszközökben is használható és akár házilag is sokszorosítható a digitális mozgókép. No persze mint a digitális technológia mozgalmas történetében igen gyakori jelenség, a digitális video tömörítési eljárásokból is igen sokféle létezik, és ezek folyamatosan fejlődnek. Szerencsére az erre a célra használható programok és alkalmazások általában több variációt is képesek kezelni és létrehozni, így a felhasználónak könnyű megtalálni a céljainak valóban megfelelő formátumot.





MIKROTEK FILMSCANNER 35

Mint a neve is mutatja, kimondottan 35 mm-es filmek digitalizálására tervezett eszköz. A leginkább elterjedt filmtekercsekben használt, előhívott képeket kockákra vágott filmről keretbe rögzítve vagy folyamatos csíkban is képes beolvasni, s szoftverében megtalálható kapcsolóval automatikusan elvégzi a negatívok átfordítását is. A behatárolt felhasználási területét a speciális forrás kezelésének könnyedségét és filmolvasáshoz tervezett lencserendszerének köszönhetően torzításmentes minőségét nyújtja. Nagy mennyiségű beolvasásra váró filmanyag esetében valóban hasznos alternatíva.

Maximális felbontás: 1800x1800dpi
Színmélység: 36bit
Csatlkozók: Párhuzamos és USB csatlakozó
Ára: 42 900 Ft + ÁFA (Depo)

VIDEÓ-VÁGÓ PROGRAMOK, KOMPLETT MEGOLDÁSOK

A legmodernebb szoftverek segítségével bárki felturbózhatja amatőr felvételeit, amelyekből akár egészen komoly alkotások is készíthetőek.

A nem professzionális, otthoni célokra tervezett videokamerák használata során mindenki szembesülhet azzal a ténnyel, hogy a felvételek elkészítése koránt sem a legördöngösebb része egy film megalkotásának. Függetlenül attól, hogy analóg vagy digitális felvevőt használunk nehéz feladat egybefüggően és hibamentesen megörökíteni egy eseményt. Helyzet, nézőpont változtatáshoz, a fontos pillanatok közötti szünetekben mindenképpen érdemes felfüggeszteni a felvételt, hiszen csak nézhetetlenné tördelik a jelenetet. Azonban az esetleges fekete képernyős szünetek vagy robbanás szerű képváltások is rombolják a visszanézés élményét, a modern kamerák azonban már többnyire kínálnak többféle fade vagy átúsztató képi effektet megoldásul erre a problémára. Az olyan sajnálatos balesetekkel viszont semmit nem tud kezdeni egy kamera, de még egy beállítást bármilyen gondosan megtervező használó sem, mikor egy oda nem illő személy, háttérből megszólaló hang vagy bármi egyéb miatt meg kell ismételni az egész felvételt. Igaz ez utóbbi hibák között vannak azok, amit számos televíziós műsorban bakiparádé címén bemutatnak, de többségük koránt sem vicces csak bosszantó, amit célszerű lenne utólag eltűntetni.

Valamennyire működőképes megoldás ugyan, ha a kameráról az asztali felvevőre úgy másolják át a felvételt, hogy csak a jó jeleneteket veszik fel szoros egymásutánban, ám ez koránt sem tünteti el a szüneteket és nem a legegyszerűbb feladat megfelelően időzíteni. Ennek ellenére a több cég által is kínált otthoni vágópultok egyáltalán nem tartoztak a slágertermékek közé.

Áttörést jelentett viszont, mikor a számítógépek, pontosabban az asztali számítógépek elérték azt a teljesítményt, hogy megfelelő minőségben képessé váltak mozgókép digitalizálásra és tömörítésre, illetve mikor megjelentek azok a videotömörítési eljárások, amik ezt lehetővé tették. Ma már videószerkesztő alkalmazások tucatjaiból választhatnak a felhasználók, mégpedig leginkább aszerint, hogy milyen forrásból származó anyagon, milyen utómunkálatokat kívánnak elvégezni és abban is igen szélesek a lehetőségek, hogy milyen kimeneteket támogatnak az egyes programok. A döntést viszont igen gyakran megkönnyíti, hogy ezeket az egyébként nem a legolcsóbb kategóriába tartozó alkalmazásokat hardver eszközökhöz mellékelik, s nem csak videodigitalizáló kártyákhoz, vagy külső berendezésekhez, de mind többször lelhetőek fel DVD vagy CD író meghajtók dobozában is. A választás szabadsága természetesen akkor is megmarad, ha nem közvetlenül digitális kameráról kerül a számítógépre a video anyag, hiszen az analóg forrásokat digitalizáló egységekkel általában lehetőség van más programok által használt formátumba a lemezre menteni a megvágandó anyagot.

Kivételt egyedül azok a speciális készülékek jelentenek, amik a számítógépre csak gyengébb minőségű képanyagot visznek be, és a különféle beállítások elvégzése után a forrást és a célt jelentő berendezéseket (például kamkoderről videomagnóra) vezérelve utólag hajtják végre az átírást, időzítve a lejátszás és felvétel elindítását, kihagyva a hibás jeleneteket. Ezeknek a megoldásoknak ott van igazi létjogosultsága, ahol a számítógép konfiguráció teljesítménye, vagy a háttértár kapacitása kevés a valódi digitális szerkesztéshez.

Időzavar

A programok lényege az eltérő kezelőfelületek ízlés és kényelmi szempontjain túl a pontosan, a képkockák tized-, századmásodpercre pontos időzítése, egész jelentek kivágása, áthelyezése vagy épp többszörözése. Az egyes snittek közé pedig akár állóképek is beilleszthetőek. Látványos és finom eketusok tucatjaival lehet a jelenetek, nézőpontok közötti váltásokat gördülékenyebbé tenni és a kamerás felvételek esetében mindig is problémát jelentő hangokat is rendbe lehet tenni, zenét vagy kommentárt alákeverni. S természetesen feliratok is elhelyezhetőek, sokféle módon, szintén képkockára, másodpercre pontosan. Az viszont már az alkalmazás kiválasztásának egyik sarokköve, hogy a végeleges anyagot képes legyen olyan formátumba elmenteni a program, hogy azt a felhasználó által ideálisnak ítélt hordozóra lehessen írni.



Nyomdafesték

Az első nyomdák még olyan elven működtek, hogy egy nehéz, súlyos nyomóhenger préselte bele a festékanyagot a hordozóba, amely eleinte rossz minőségű papír volt. A sajtó és a nyomtatás elterjedésével a technika is fejlődött, majd szépen lassan az asztali számítógép mellé "kötelező" tartozékként bekerült a nyomtató egység. A hőskorban az úgynevezett mátrix nyomtatók voltak elterjedve, amelyekben egy 8 tűből álló rendszer bökdöste az írógépekből ismert festékszalagot, ezáltal hagyva nyomot a papíron. A tintasugaras egységek pici tintacseppeket helyeztek el a papírlapon, s a kép, szöveg minősége az egységnyi területen elhelyezkedő cseppek számával állt egyenes arányban. A nagy sebességű lézernyomtatók pedig a "nyomóhengeren" elektrosztatikus differenciákat létrehozva jelölték meg, hova kerüljön a festék. Ez utóbbiak sebesség, minőség és ár tekintetében is a legmagasabb kategóriát képviselik. A jövő pedig kétségtelenül a fotónyomtatóké lesz.



NYOMTATÁS

A nyolc tűs mátrixoktól a legfejlettebb, fotóminőséget produkálni képes asztali printerekig hatalmas utat jártak be az otthoni nyomtatók a felhasználók nagy örömére.

A fényképek megunhatatlanságának egyik oka, hogy gyakorlatilag bármikor bárhol kézbe vehetők, vagy éppen keretbe foglalva elhelyezhetők a falon, íróasztalon s rájuk nézve visszatér a megörökített pillanat hangulata vagy azok a kellemes, érzelmes emlékek amik a rajta látható személyekhez kötik a nézőt. Digitális fényképeknél is működik ez a hatás, de mindenképpen több előkészületet igényel egy kép megnézése. Egy íróasztali képet pedig tökéletesen helyettesít egy háttérképnek választott fotó, de a levéltárcába hiába is tennénk egy lemezt a családi fotókkal, nehézkes lenne sorbanállás közben megmutatni ismerőseinknek.

Ma azonban már nem kell túl sok ahhoz, hogy bárki a digitális képeket nyomtatóra küldve, papírképként tárcájába tehesse, vagy éppen bekereteztesse ha úgy tartja kedve. A szükséges technikai háttér, vagyis a nagyfelbontású színes nyomtatók a gyártók versenyének köszönhetően egyáltalán nem veszélyes árakon beszerezhetők. Már ami a tintasugaras kategóriát illeti, hiszen a jóval bonyolultabb működésű színes lézernyomtatók azért még ma is a borsos összegeket kóstálnak.

Szintén a nyomtatógyártók versengésének kellemes velejárója, hogy a készülékek felbontása, a hozzájuk való papírok és festékek minősége már régóta azon a szinten van, hogy megfelelő digitális kép esetén a hagyományos fényképektől csak nehezen megkülönböztethető minőségben lehet a papírképet létrehozni. Viszonylag egyszerűen kiszámítható hogy egy adott felbontású digitális fotó mekkora papírképen lesz jó minőségű, csak át kell számolni a képernyőfelbontás nyomtatófelbontásra. A szem számára papíron egy 300dpi (pontok száma inchenként) felbontású kép esetében nem különböztethetők meg a képpontok, kivéve ha nagyon közelről vagy nagyítóval vizsgálgatja azokat. Egy 1024x768-as digitális kép ezek szerint 86.69x50.8 milliméter nagyságú papírképen lesz tökéletes, ám valójában ezeket nyugodtan el lehet 13x9 cm nagyságú, vagyis szabványos fénykép méretben is készíteni, jelentős minőségromlás még így sem lép fel, hacsak a tárolt kép nincs agyontömörítve. A használt tárolási formátum mellett persze igen sok múlik a nyersanyagokon is, hiszen nem véletlenül kínálnak a nyomtatókhoz kifejezetten e célra felkészített papírokat. A speciális lapok nem csak abban különböznek a normál papírtól, hogy fényes felületet adnak a képnek, de a viszkozitásukat is az adott nyomtatócsaládban használt tintákhoz igazították így a festék sokkal pontosabban meghatározható módon terül rajtuk lehetővé téve a nyomtató legnagyobb felbontásának használatát.

Színkép

A színekről pedig a tinták mellett speciális keverési technológiák is gondoskodnak, a nyomtatók vezérlőprogramjában külön modulok ügyelnek arra, hogy a papíron valóban azok a színek és azok a kontraszt arányok köszönjenek vissza, amit a monitoron lehet látni (no persze ehhez nem árt, ha a monitor nem torzít). Egyes színes nyomtatókhoz még olyan tintacsomagok is léteznek, amik az alapszínek mellett kiegészítő, általában világosabb árnyalatokat is tartalmaznak, nagyban megkönnyítve ezzel a színkeverést. S megint csak számít a papír típusa is, hiszen a meghatározott fehérségű fotópapíron egyértelműbbek lesznek a színek, mint egy tompább, ne adj isten sárgába vagy szürkébe hajló normál lapon.



Árak tekintetében ugyan a nyomtatás költsége felette van a legolcsóbb analóg papírkép előhívásnak, de nem szabad arról megfeledkezni, hogy csak az igazán jól sikerül képeket fogja a felhasználó kinyomtatni egy digitális sorozatból, míg analóg képeknél egy sorozat papírképet általában mindenki elkészíttet, különben nem igazán van módja meglátni a felvételeket...

DIGITÁLIS FOTÓLABOR

A XXI. század embere már nem fárad azzal, hogy elgyalogoljon a fotólaborba, majd visszatérjen oda a kész képekért. A XXI. század embere mindezt az interneten intézi.

Azok számára is létezik nyomtatási megoldás, akik vagy nem akarnak beruházni saját színes nyomtatóba, vagy az azzal elérhető minőséget nem tartják kielégítőnek. Egyre több, vagy hagyományos fotóelőhívással foglalkozó üzletlánc és vállalkozás kínál digitális fotólabor szolgáltatást, de kimondottan erre a tevékenységre, illetve a digitális fotózásra szakosodott internetes áruházak palettáján is mind gyakrabban szerepel ez a szolgáltatás. S ez nem csak külföldön igaz, jó néhány magyar címen is él hasonló lehetőség.

A digitális képeket ez esetben a szükséges képfeldolgozó eljárásokkal ellenőrizve és javítva valódi fotópapírra viszik fel, nyomtatás helyett a hagyományos előhíváshoz hasonlatos eljárást alkalmazva, ami nagyban megnöveli egy egy kép nagyíthatóságát és a végeredmény is tökéletesen megegyezik az analóg technikával készült képekkel. Ez azt is jelenti, hogy strapabírósága és időtállósága is hasonló ahhoz.

Hajtás, pajtás!

A szolgáltatásban elég nagy szerep jut az internetnek, mert bár többen kínálják az üzletbe vagy üzletekbe besétálás lehetőségét, kamerából számítógépre töltött fotókat sokkal kézenfekvőbb holmi fizikai utazásra fordított idő nélkül, hálózaton keresztül eljuttatni a szolgáltatóhoz. Gyakorlatilag nem is kell más hozzá, csak a szolgáltatást nyújtó cég szerverén olyan átmentei tárhelyek kialakítása, ahová a megrendelők fel tudják tölteni képeiket, megjelölve azt, hogy miből mekkora nagyítást és hány darabot szeretnének. A méretekben persze itt is szerepe van az eredeti kép felbontásának, de erről a szolgáltatók tájékoztatóiban, vagy a képek feltöltése és gyorselemzése után a megrendelésnél útmutatást kapnak. A képek átvételére pedig ott a csomagküldő szolgálatoknál és internetes áruházaknál már jól bevált postai utánvétes vagy futáros módszer.

Olvassel.txt

A felbontásból eredő előhívási méret kérdésén túl, némi kavarodást okozhat, hogy a digitális képek oldalarányai nem minden esetben azonosak a hagyományos fotós képarányokkal. Ha képernyő felbontáshoz igazodva dolgozó kamerával készültek akkor biztosan nem. Két módszer is létezik ennek feloldására, a kitöltéses megoldásnál a teljes szabványos fotópapírra előhívják a képet, így annak túllógó szélei elvesznek (ez az eljárás a hagyományos film előhívásánál is), de az is lehetséges, hogy a teljes kép rákerüljön, s a rövidebb oldal mellett az üres csík fut végig. Az egyes képek megrendelésekor nem árt már jó előre eldönteni, hogy melyik módszerre lesz szükség, s arról sem árt tájékozódni, hogy ez miként hozható a szolgáltató tudtára, illetve melyik módszert használják alapértelmezett beállításként. No persze az sem lehetetlen, hogy méretre vágott fotópapíron az egészet kitöltő, de mégis csonkítatlan képet küldik ki.

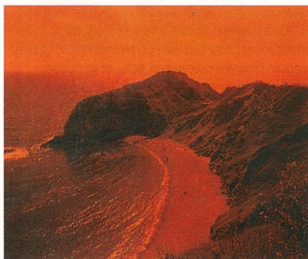
A digitális fotólaborok egyéb iránt gyakran a másik irányba dolgoznak, vagyis a papírképeket és hagyományos negatív és diafilmeket is digitalizálják megrendelésre. Itt már nagyobb szerep jut az üzletbe besétálás lehetőségének, de gyakran elfogadják a postán feladott eredetiket, bár a féltett családi képeket, vagy megismételhetetlen fotókat a postára bízni kevesen merik. A digitalizált anyag pedig általában CD lemezre kerül, egy képrendező program kíséretében. Arról, hogy milyen formátumban és felbontásban készülnek a digitális másolatok, megint csak a szolgáltatóknál érdemes tájékozódni, hiszen itt is jó néhány lehetőség van.



KÉP ÉS VIDEÓ ÁLLOMÁNYOK

Az *Internet Explorer* kontra *Netscape Navigator* esethez hasonló csatározások folynak a különböző fejlesztői csoportok és az általuk létrehozott formátumok között.









Szinte lehetetlen feladat lenne egy olyan listát összeállítani, amin a minden digitális kép és mozgókép tárolására létrehozott állományformátum szerepel. Hiszen nem kevés példa van arra, hogy egy fejlesztő, vagy fejlesztői csoport saját alkalmazásához egyedi leírómetódust használ, s azokat kombinálja akár saját akár mások által kifejlesztett tömörítési eljárásokkal. Azonban igazán széles körben használt, valódi vagy ad-hoc szabványnak tekinthető formátum már jóval kevesebb van. Ezeket azonban az átlagos kereskedelmi alkalmazások mind ismerik, vagy legalább is átalakító, fordító programokkal megoldható használatuk. Előnyeikkel és hátrányaikkal, pedig nem árt legalább felületesen megismerkedni, hiszen nagyon sok múlhat azon, hogy a digitális képek a leendő felhasználásnak megfelelő formátumban kerüljenek a számítógép merevlemezére.

Állóképek esetében mindenképpen meg kell különböztetni a vektoros és pixeles képek tárolására kialakított formátumokat. S bár az utóbbiakkal sem lehetetlen a fotók tárolása a kép elemeit vonalakkal, egyszerű alakzatokkal leíró állományok korántsem ideálisak erre a célra.

Az interneten leggyakrabban előforduló formátumok természetesen a veszteséges tömörítés bajnokai, hiszen a kezdetek igen szűk, s minden növekedése ellenére kimeríthetetlennek ma sem nevezhető sávszélessége mellett elfogadható idő alatt csak így vihető át gyorsan a képi információ. A GIF formátum sajátossága, hogy mivel egymást követő képsorozat tárolására is használható, akár mozgóképes állománynak is nevezhetnénk, bár ez erős túlzás lenne a roppant darabosan mozgó képek egymásutánjára. Az ilyen formátumban mentett vagy erre átalakított képek esetében színbeli problémákat okozhat, hogy azokat csak 8 biten tartja nyilván, vagyis 256 színárnyalatos képeket tárol. A JPG, vagy JPEG állományok ezzel szemben 24 biten tárolják a színinformációkat. A képek JPG állományba történő lementésekor azonban nem árt figyelmet fordítani a tömörítésre, mert túlságosan magasra véve a formátum szerint változtatható arányát, az állomány mérete ugyan drasztikusan csökken, de a webes felhasználáson kívül tényleg semmi másra nem lesz jó a megjelenő kép.

A TIFF, maximálisan 24 bites színmélységével, veszteségmentes vagy éppen tömörítés nélküli adatformátumával a feldolgozó programok egyik "régi ismerőse". Azonban eltérő operációs rendszeren futó alkalmazások közötti átvitel esetében lehetnek kompatibilitási problémák. A méretekről nem is beszélve! Ennél nagyobbak csak a szerkesztési információkat is tároló speciális formátumok lehetnek, illetve a RAW állományok, ahol aztán végképp úgy van leírva a kép összes adata, ahogy azt a digitalizáló beolvasta.

Mozgóképek esetében gyakorlatilag MPEG tömörítési eljárásra épülő formátumok váltak egyeduralkodóvá. Az pedig, hogy a kódolások közül melyiket érdemes választani, leginkább azon múlik, hogy milyen hordozóra szánjuk majd a mozgóképet. MPEG I esetében a mozgókép 352x288/25frame (PAL) illetve 352x240/30frame (NTSC) lehet, a tömörítési arány pedig állandó 1,5Mbit/s sávszélességen folyamatos lejátszást tesz lehetővé. A jobb minőséget 720x576/25 (PAL) 704x480/30 (NTSC) nyújtó MPEG II kódolása már jóval számításigényesebb feladat, és csak akkor van értelme a használatának, ha a forrás hordozta ezt a minőséget. Az MPEG III formátummal viszont szinte kizárólag műsorszórási rendszerekben lehet találkozni, így igen ritka az ezt is támogató alkalmazás. Az MPEG IV esetében pedig még erősen képlékeny a szabvány helyzete, így fontos anyagokat jobb egyelőre nem ebbe, a mobil eszközök igényeihez alakított állományba elmenteni.



Az Internet sávszélessége még nem alkalmas tömörítés nélküli videoanyagok továbbítására.



VCD, SVCD, DVD HÁZILAG

Ha elkészítettük nagyfilmünket, a könnyen és gyorsan romló mágnesszalagok helyett érdemesebb azt a jóval időtállóbb optikai lemezeken tárolni.

A Manapság, ha szóba kerül a digitális videó, akkor már csak az informatikusok gondolnak először egy számítógépre. Átlagos felhasználók, avagy a fogyasztók lelki szemei előtt sokkal inkább egy csillogó ezüstös korong képe jelenik meg, amit a TV-re kapcsolt lejátszóba csúsztatva máris pereghet a film.

A hardveres digitilizálók természetesen rendelkeznek videó kimenettel is, sőt ez ma már igen sok monitorvezérlő kártyának is sajátja, mégsem törvényszerű, hogy a megszerkesztett felvételeket kazettára írja ki a felhasználó, ha azokat nem csak számítógépén akarja viszontlátni. Végtére is nem azért költött valamivel többet a digitális eszközökre, hogy a végeredmény egy sérülékeny és átviteli problémákra érzékeny analóg hordozóra kerüljön. Ráadásul egy CD írására képes meghajtó ma már koránt sem tartozik a nagyberuházás kategóriába – a DVD író még igen, de azért azok árai is lendületben vannak lefelé –. Igen rövid úton felmerül hát a VideoCD, SuperVideoCD vagy éppen DVD létrehozásának gondolata, amire szerencsére a videovágó programok és programcsomagok fejlesztői is jó előre reagáltak, tehát a legtöbb alkalmazás önmagában is képes erre. Illetve a piacon vannak kifejezetten a számítógépes videofájlokat a megfelelő formátumra konvertáló és a rendelkezésre álló adathordozóra a szabványoknak megfelelően kiíró segédprogramok is. A különféle szabványok szerinti lehetséges menürendszerek megszerkesztése ugyan némi plusz feladatot ró a felhasználókra, ám a programok ezt is megkönnyítik, lejátszásnál pedig roppant hatásos egy hangulatos menüből indítani a saját felvételeket.

Pozitív optikai csalódás

A digitális videó hordozó korongokat pedig asztali DVD lejátszókban, szépen, kényelmesen a nappaliban lehet megnézni, s akárhányszor is történik meg ez, a kopás nem fenyegeti a többnyire pótolhatatlan képsorokat. Élettartamuk a lemez gyártók szerint minimálisan 20 év. Gyakorlatilag négyféle szabvány szerint lehet optikai adathordozóra írni a mozgóképet.

A filmet MPEG I formátumban hordozó VCD lemezeket elméletben minden asztali DVD képes lejátszani, képe és hangminősége pedig már ennek is jóval meghaladja egy VHS kazettán elérhető maximumot. Köztes és épp emiatt kevés DVD lejátszóban támogatott formátum az SVCD, amelyre a képanyag már MPEG II kódolásban kerül fel és ennek köszönhetően azonos minőség mellett a percekben mérhető kapacitás nagyobb. Sajnos még az sem jelent biztosítékot, ha a készülék leírásában SVCD támogatást ígér a gyártó, tehát mindenképpen próbát kell tenni.
Szintén köztes, és megint csak nem minden, de már szélesebb körben támogatott formátum a miniDVD, ami gyakorlatilag nem más, mint egy CD-re írt, de minden más szempontból a DVD szabványainak megfelelő formátum. Szintén érdemes vele próbát tenni, mielőtt a teljes házi videó állomány átkerül ezekre a hordozókra.

A videó anyagot MPG II formátumba hordozó DVD szabvány néhány extra szolgáltatását ugyan valószínűtlen, hogy bárki is kihasználná egy házi felvételnél, de a 8 párhuzamos szinkronhangsáv és 32 feliratcsatorna által nem kitöltött területre is igen jó minőségű képek kerülhetnek, maximális felbontás esetén több, mint 2 órányi anyag. Azért csak két óra, mert a házilag is előállítható DVD-k egyrétegűek, vagyis 4.7Gb kapacitásúak.

A DVD forradalmi szerepe ezzel azonban még koránt sem merül ki a digitális videózásban, mert nem szabad megfeledkezni, a hódító útjukra még csak most induló DVD felvevőkről sem, amik használat szempontjából gyakorlatilag videomagnó szerűen működnek.
A vágás és szerkesztés természetesen ezek használatával sem kínál olyan szabadságot, mint a számítógépen futó alkalmazásokkal, de például remekül használható digitalizáló helyett, hiszen a kamkoderről átvett képsorokat tartalmazó lemezt csak egyszerűen a számítógép DVD meghajtójába kell csúsztatni. **PCF**

NYERD MEG AZ EGYIK



LG MONITORT

9 db F700B FLATRON™ monitor vár gazdára
több, mint 500 000 forint értékben



1. FORDULÓ

- >>Szupersík FLATRON™ képcső
- >>Maximális felbontás 1600x1200/75Hz
- >>0,24 mm-es résmaszk
- >>TCO '99 minősítés

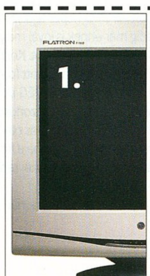
NÉV: ....

....

CÍM: ....

....

TELEFON: ....



Láss tisztábban az LG-vel! Ha kitöltöd a mellékelt kupont és a szeptemberi lapszámunkban megjelenő második képrészlettel összeragasztva, 2002. szeptember 22-ig egyszerre beküldöd szerkesztőségünk címére, megnyerheted a kilenc LG Flatron F700B monitor egyikét!

Sorsolás: 2002.09.23. A nyerteseket postán értesítjük.
Cím: United Média Kft. 1106 Budapest, Fehér út 10. VIII. ép. I/25.

A Bluetooth installálása

Drótnélküli Nem csak egy furcsa név, a Bluetooth tökéletes megoldás a notebookokhoz.

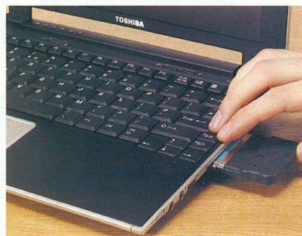
A Bluetooth technológiát egy volt Dán királyról, bizonyos Harald „a kékfogú" Blaatandról nevezték el, aki azért lett híres mert egyesítette Dániát Norvégiával. A 802.11b-t viszont a tervezői nevezték el. Elég könnyen kitalálható, hogy a kettő közül melyiknek volt nagyobb sikere az emberek körében. Tulajdonképpen a Bluetooth olyasmi amire azt mondják, hogy nem is olyan rossz; az emberek hírből ismerik a technológiát, és a készítők ígéreteit, de ezek alapján túl sokat várnak el. Ez egy drótnélküli adatátviteli eljárás aminek 1000kbps az átviteli sebessége. Alkalmas például a nyomtatóba küldendő fájlok átvitelére, számítógépterminálok összekapcsolására, vagy információ leszedésére a netről a PDA-nkba – rövid távon, viszonylag kevés információra. Ilyen feltételek mellett, nagyon jó a teljesítménye.

A Bluetooth-on túl

A Bluetooth máris nehézségekkel küzd. A nagy ellenfél a 802.11b nagy támogatást élvez, és a létfontosságú területeken (mint a Windows XP), a Bluetoothnak nem sikerült áttörést elérnie. Mostmár egyedül maradt a piacon, de ha a perifériás felhasználás helyett valami ambiciózusabb dologra akarjuk használni, akkor nem árt megvárnunk, hogy hogyan alakul a verseny az év végéig. **PCF**



01 Ha laptopot használunk, vásárolhatunk egy Bluetooth kompatibilis PCMCIA kártyát, azonban az ilyen PCI kártyákat elég nehéz beszerezni. A Logitech USB kütyüje a Bluetoothos termékkel van csomagolva.



02 Legtöbbször a program felinstallálása egy szempillantás alatt megvan. Csúsztassuk be a kártyát a megfelelő helyre, aztán installáljuk a drivereket, és dugjuk be a Bluetooth-ot lehetővé tévő szerkezetet.



03 Installáljuk a drivereket a számítógépünkön, és a Control panelon kattintsunk a Discover gombra. Ez lefuttat egy gyors tesztet, hogy milyen Bluetooth-os eszközök vannak érzékelhető távolságban.



04 A drótnélküli összehangolás a Bluetooth egyik nagy előnye. Nem kell dokkolókkal szöszmötölni. Százezer forintos PDA-k porosodnak a sarokban, mert az összehangolás nem érte meg a fáradtságot.

>>SZEREZD BE A KÉK FOGADAT

A Bluetooth kártya nem sokat ér valami irányítandó Bluetooth-os periféria nélkül.

A Microsoft arra készül, hogy ezen a nyáron behozza a lemaradását, és piacra dobja a Bluetooth technológiát használó drótnélküli egerét, és billentyűzetét. A Bluetooth-nak rengeteg felhasználási területe van, például: nyomtatók, fülhallgatók, kamerák, és más innovatív termékek, mint a BlueLinx QuietZone, ami képes olyan helyeken kikapcsolni a Bluetooth-os telefonokat ahol nem szívesen hallgatnánk őket, lásd például a mozi. Bővebb választékért fusd át a **www.bluetoothweb.org/Products/Products.htm** oldalt.



Nyomtatók

Ezek a legelterjedtebb Bluetooth-os eszközök, példaként itt van a Hewlett-Packard egyik készüléke. A népszerűségét annak a Bluetooth-os adapternek köszönheti, ami a kábelhez van erősítve.



Adatátvitel

A kamerák és PDA-k ideális Bluetooth felhasználók: nem kell USB kábelt, vagy docking station-t előkaparni, hogy a képeinket átvigyük, vagy az adatainkat összehangoljuk; egyszerűen csak meg kell nyomni egy gombot és hadd menjen!

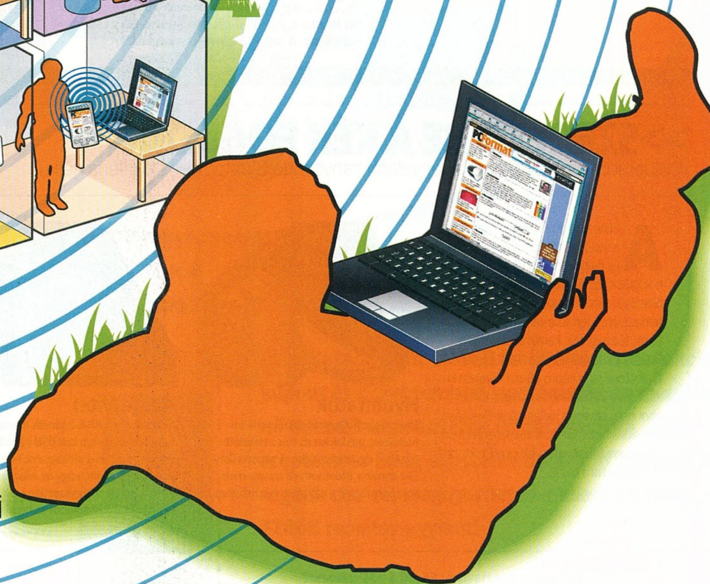


Mobiltelefonok

A Bluetooth mögött az Ericsson áll, és nem meglepő módon oroszlán része van a telefonjaiban. A Bluetooth-os kiegészítők itt magukba foglalják a headsetet és még a mozgás közben is biztonságos legyen a használat, a kihangosítót is.

Drótnélküli hálózat otthon





Szeretnéd a kertből nyomni az *Unreal*-t a haverokkal? Drótnélküli hálózattal megoldható!

>>Hogyan kezdjünk hozzá

Mielőtt fel tudnád állítani a drótnélküli hálózatodat, meg kell venned a megfelelő csomagot. Íme néhány a kedvenceink közül.



Wireless Home Network Kit 2
88 500 Ft Sitecom
www.sitecom.com

>Két 802.11b adapter. Tartalmazza az internet kapcsolat megosztásához is a programot. Tapadókorongok rögzítik őket a számítógép oldalához.



Intel AnyPoint
50 000 Ft Intel
www.intel.co.uk

>A csomag két adapterrel érkezik, több különböző beállítás lehetséges, hogy a PC-PC valamint a PC-laptop közötti kapcsolatok létrehozását is lehetővé tegye.



Actiontec Kit
25 000 Ft és 47 000 Ft között
Actiontec www.actiontec.co.uk

>Az Actiontec – ahogy sokan mások is – a drótnélküli hálózati eszközök óriási skáláját árulja, ezzel lehetővé téve, hogy a számunkra legkedvezőbb összeállítást állítsuk össze.

Régebben ha hálózatépítéssel akartál foglalkozni hosszú, unalmas és drága könyveken kellett keresztülrágnod magad. De ennek vége: a drótnélküli hálózat megérkezett, hogy a hálózatokat az irodákból az otthonokba vigye. Az eladás is az egekben van – csak megveszed a csomagot, bedugod és már működik is. Ennyire egyszerű.

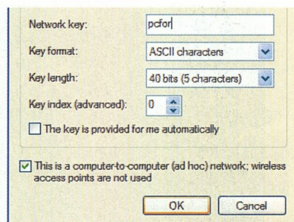
Lyukak nélkül

A drótnélküli hálózatok azért annyira népszerűek, mert rengeteg embernek van régi PC-je vagy laptopja, amit szeretnének egy jobb géphez csatlakoztatni, lehetőleg úgy, hogy ne kelljen lyukakat fúrni a falba, és több kilométernyi kábelt végigvezetni a lakáson. Ezt valósítják meg a drótnélküli hálózatok. Mindamellett, hogy megkönnyíti az adatátvitelt, és a multiplayer játékot a hálón, az igazi „csúcs" drótnélküli alkalmazás képes az internet elérhetőséget is megosztani a laptoppal, a családdal, vagy akár a szomszédokkal. Hogy a teljes szomszédságot lefedetté tedd, szükség van egy antennára, amit a tetőre kell szerelni. Ha csak egy alap összeállítás kell, a csomag nem kerül sokba és a használata is egyszerű. Csatlakozz hozzánk amikor lerázzuk a rabigát, elvágjuk a kábeleket, és körbebarangolunk egy drótnélküli csodavilágban. **PCF**

>>A drótnélküli hálózat megérkezett, hogy a hálózatokat az irodákból az otthonokba vigye – megveszed a csomagot, bedugod és már működik is.

>>VEZETÉKEK NÉLKÜL

Hogyan állítsunk fel egy drótnélküli hálózatot.



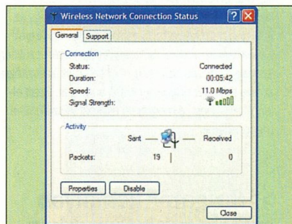
01 Amíg mindegyik drótnélküli termék támogatja a Wi-Fi-t (802.11b) addig egy hajszálnyi különbség sincs közöttük. Mi egy USB adaptert és egy PCMCIA kártyát használtunk, hogy a notebookról PC-re csatlakozzunk.



02 Installáld fel mind a két terméket, aztán indítsd el a gépeket. A Windows XP keresi a drivereket, aztán elsőre kapcsolódik. A beállításokat a tálcán található kis ikonon keresztül változtathatjuk meg.



03 A Windows régebbi verziói nem tartalmazzák magukban a Wi-Fi támogatását, úgyhogy ha ilyen helyzet áll elő, használd a dobozban található CD-n található eszközöket. Miután elindult, a program kijelzi a jel erősségét a képernyőn.



04 A két PC közötti internet kapcsolat megosztása egyszerű XP-n, de a szegényes útmutatás miatt itt sok ember megreked. Furcsamód gyakran jobb a telefonos kapcsolat: néhány program 56k-s modemet kér.

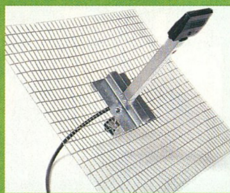
>>Antenna

A drótnélküli termékeknek van egy kis belső antennájuk. Ezek teljesen megfelelőek házon belüli használatra, de ha tovább akarjuk növelni a hálózat hatótávolságát, szükségünk lesz egy megfelelő antennára. A legtöbb otthoni 802.11b terméknek nagyjából 150 méter a hatótávolsága, de egy külső antennával ez akár a több kilométernyi távolságot is elérheti. A 802.11b a 2,4GHz fölötti tartományban működik, és képes akadályokon is átmenni, ez azonban a jel gyöngülésével jár. Tehát a nagy távolságú Wi-Fi-hez olyan tiszta látótávolságra van szükség amilyen csak lehet – amit csak egy tetőre rögzített antennával lehet elérni.



Pringles
Kb. 500 Ft

>A Pringlesben található fém bélés remekül vezeti a 802.11b jelét akár 16 km-ig. A dolog hátránya, hogy elő kell venni a fűrészt. A teljes leírást megtalálod a **www.oreillynet.com/cs/weblog/view/wlg/448** címen.



Irányított antenna
Kb. 5000 Ft

>Az irányított antennának sokkal nagyobb a hatótávolsága van, de csak egy irányba. Nem olyanok mint a lézerek: a jel szétterjed, de arra ne számítsunk, hogy a sugárzó mögött is fogni lehet majd a jelet.



Körsugárzó antenna
Kb. 25 000 Ft

>Tegyük ki a tetőre, hogy elérjük a 360°-os teljes lefedettséget. A jel nem jut olyan messzire mint az irányított antennával, de megfelel, ha azt szeretnénk, hogy a környéken mindenki hozzáférhessen a hálózathoz.

>>FÖNN A TETŐN

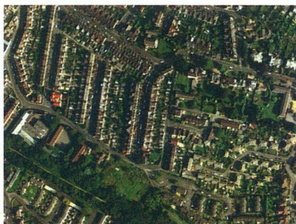
Tégy egy antennát a tetődre, hogy messzebb érhess a drótnélküli hálózattal.

Egy drótnélküli hálózat felállítása egy dolog, de egy antennát ragasztani a házunk tetejére... ez már inkább úgy hangzik mint egy őrült csináld magad kísérlet. Habár nincs egyszerűbb mint egy USB-s eszközt rögzíteni a géphez, ha igazán komolyan szeretnénk internet kapcsolatot drót nélkül megosztani, jó hatótávolsággal, az egyetlen megoldás az antenna

Légi akrobatika

A Wi-Fi jelhez szükségünk lesz egy 2,4GHz-es antennára, amely kb. 39 000 Ft-tal terheli meg a büdzsénket. Aztán szükség lesz még párezer forintra a nagyjából 50 méteres kábelhez, hogy a számítógépünkből kijutassuk a jelet az ablakon. Az antennák alapvetően csak fém- és csődarabok, tehát nincs szükségük áramra. Így miután valahogyan rögzítettük a tetőn és a kábelt is hozzákötöttük, tulajdonképpen el is felejtkezhetünk róla. Fontos, hogy az antenna nem helyettesíti a drótnélküli PC kártyát! Ellenkezőleg: oda kell bedugni. Éppen ezért szükség lesz egy speciális USB vagy PCI drótnélküli eszközre amibe be lehet dugni egy külső antennát. Ezért ellenőrizzük, hogy a megfelelő eszközt készülünk-e megrendelni!

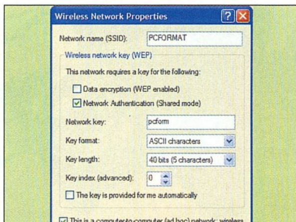
>>Ha igazán komolyan szeretnénk internet kapcsolatot drót nélkül megosztani – az egyetlen megoldás az antenna.



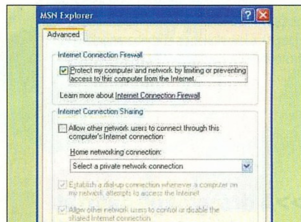
01 A tetőhöz erősített antenna segítségével képesek leszünk a Bluetooth-os összeköttetésünket a szomszédoknak is sugározni. Akár a kertből csatlakozhatunk az internetre és ezt a kapcsolatot a szomszédainkkal is megoszthatjuk. Ez nagy szívesség!



02 Ha a kertbe kell a jelet eljuttatni, elég az antennát belül felszerelni, de ha kilométernyi távolságokban gondolkodunk, akkor a tetőre kell tenni. A sávszélességet nem feltétlenül befolyásolja a rálátás, de gondot okoz, ha a jelnek több falon kell átjutnia.



05 Windows XP esetén csak dugjuk be a hardvert és kattintsunk kétszer a **Vezérlőpulton** a **Hálózati Kapcsolatokra**. Itt menjünk a **Tulajdonságokba** és klikkeljünk a **Drótnélküli Hálózatok** fülre. Adjuk hozzá a drótnélküli hálózatot, majd adjunk neki nevet.



06 Az összeköttetés tulajdonságaiban keressük meg ezt az ablakot, amelyen beállíthatjuk, hogy több felhasználó is hozzáférhessen az internet kapcsolathoz. Ha nem WinXP-nk van akkor fel kell installálni a harmadik programot ami a csomaggal érkezett.

>>Meddig jut el a Wi-Fi?

A legtöbb ember nem is tudja milyen messzire ér el a Wi-Fi. Lakásban az összes szobába, és gyakran még a szomszédokhoz is. A Wi-Fi termékek kis teljesítményű rádió adó-vevők, tehát a jel két három fallal vagy menyezettel képes megbirkózni mielőtt teljesen elfogyna. Kísérletképpen egy drótnélküli USB adaptert dugtunk a számítógépünkbe az emeleti hálószobában, és egy laptoppal megnéztük, hogy különböző helyeken milyen erősségű a jel.



A földszinten: 90%

>A plafon nem nagyon befolyásolta a Wi-Fi-t. A lenti szobában még mindig nagyon jó jelet kapunk Sokan szeretnének a házukba egy másik számítógépet ami az elsővel összeköttetésben áll, de irtóznak a plafon szétfurkálásától. Ez az ideális megoldás.



A kertben: 30%-40%

>Ha rendelkezünk laptoppal, a legfőbb ok a drótnélküli hálózat létrehozására a kerti internetezés lesz amit akár napozással is összeköthetünk. Szerencsére az emeleti Wi-Fi berendezésünk többnyire remekül lefedi a kert egészét.



Szomszédok: 5%

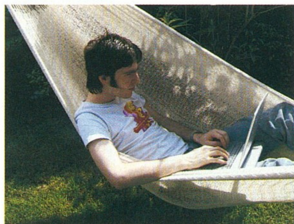
>Nagy ritkán a szomszéd házban lakó lány is fog egy keveset a jelből. „Nagyon gyenge a jel. Néha elég ideig fogható ahhoz, hogy egy e-mailt elküldjek, de legtöbbször semmi sincs. Estéként vagy száraz időben jobb a helyzet."



03 Tehát marad a tető. Szereljük össze az antennát, és rögzítsük hozzá a kéményhez. Kell hozzá egy fém pózna és valami kötözőanyag amivel rendesen oda tudjuk erősíteni. Ha sikerült felrakni, vezessük be a kábelt egy ablakon...



04 ...és dugjuk be a drótnélküli hálózatunkba. Mi a Buffalo AirStation Pro-t használunk amihez csatlakoztatni lehet egy külső antennából érkező kábelt is. Ezenkívül semmi eltérés nincs a normális drótnélküli hálózattól.



07 És most próbáljuk ki a kapcsolatot. Irány a kert, és indítsuk el a laptopot. Egy ikon az XP tálcáján azt mutatja, hogy a jel erőssége „Kitűnő". Az XP-nek nincs szüksége további beállításokra, magától megtalálja a 802.11b kapcsolatot, és csatlakozik hozzá.



08 Hogy leellenőrizzük milyen messzire jut el a jel, 700 métert gyalogoltunk végig az utcán. Korábban ide már semmi nem jutott el a jelből, de az új antennánkkal a laptop „jó" kapcsolatot mutat.

Csatlakozzunk!

Londonban ilyen sok helyen lehet vezeték nélkül online eléréshez jutni.

Buckingham Palota

Vajon őfelsége képes lenne a wc-n is használni a laptopját? Valószínű: valaki 900 méterre a Buckingham palotától egy közvetítő antennával üzemeltet egy drótnélüli hálózatot.

Alsóház

A westminsteri palotának már van internet hozzáférése, de ha a képviselő urak egy kis pikáns szörfözésre vágynának a teraszon, akkor használhatják a 800 méterre lévő drótnélküli kapcsolatot.

Trafalgar tér

Küldj egy elektronikus képeslapot Nelson Admirális oszlopától! Mindössze 400 méter választ el egy kapcsolódási ponttól. Csak a galambokkal kell vigyázni...

London Szeme

Szállj fel a szemre, és máris csak 500 méterre vagy a drótnélküli kapcsolattól. Vidd el a laptopodat időtöltésül a 30 perces útra.

>>Melyiket szeressem?

Amikor azt mondjuk „drótnélküli" általában a 802.11b-re gondolunk, vagyis a Wi-Fi-re ami jelenleg a legelterjedtebb drótnélküli hálózati eszköz, és az is marad még egy ideig. Bárki aki sok időt tölt utazással nagyon izgatott lesz, hogy kiegészüljön egy Wi-Fi kártyával, amivel a legtöbb közterületen internet elérhetősége van. Nagyon egyedül fogod érezni magad ha te leszel az egyetlen utcai harcos aki nem tud csatlakozni! De mialatt sok minden történik a Wi-Fi-vel, egyre több új technológia verseng a figyelmünkért.



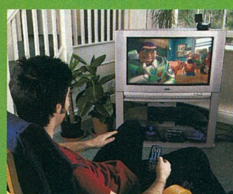
802.11b
Sebesség: 11Mb/s

>A legelterjedtebb drótnélküli hálózati eszköz. A legtöbb alkalmazáshoz elég gyors – a teljes képernyős videózást leszámítva. Tégy egy 802.11b kártyát a laptopodba és rengeteg ingyenes hálózathoz kapcsolódhatsz.



802.11a
Sebesség: 54Mb/s

>Nagy sebességű drótnélküli eszköz. Európában a használata jelenleg illegális, mivel zavarhatja a katonai eszközöket. Az Intel azonban arra számít, hogy a hatóságok engedélyezni fogják a használatát.



802.11g
Sebesség: 54Mb/s

>Nagy sávszélességű drótnélküli eszköz. Csakúgy mint a 802.11b, ez is a 2,4GHz-es tartományban működik; viszont sokkal gyorsabb és nincsenek olyan gondok vele mint a 802.11a-val.

>>VEZETÉKEK NÉLKÜL, SZABADON

Mihez is kezdjünk ezzel a drótnélküli csodával?

HÁLÓSZOBA

Amíg a Wi-Fi modemek nincsenek beszerelve a boltokban, egy számítógépnek internetes kapuként kell működnie.

TETŐ

Az antennát nem kell feltétlenül a tetőre rakni, de a hatótávolság fogja bánni, ha a szárítószekrényben tartod.

NAPPALI

Egy 802.11b-s hálózat rengeteg eszköz használatát teszi lehetővé keresztül-kasul a lakásban.

IRODA

Dugjunk egy USB perifériát a számítógépünkbe, hangoljuk össze a PDA-nkkal és nyomtassunk képeket a digitkameránkról.

KERT

Egy olcsó antennával akár egy madáretetőből is csatlakozhatunk az internetre.

Illusztráció: Andrew McLaughlin

>>Mi az a Bluetooth?

A drótnélküli számítógép technológia megspórolhatja a ház teljes elkábelesítését, de száműzheti a már meglévő vezetékeket is. A perifériákat gyártó cégek kezdik a Bluetooth-os verziókat felajánlani a hagyományos USB kábeles megoldások helyett. Felszabadítja az eszközeinket – valamint a tulajdonost is – az asztaltól, és lehetővé teszi a számítógépünk számára, hogy anélkül irányíthassa őket, hogy bármit is a számítógép ház végébe kellene csatlakoztatni.



iPaq

>Anélkül hangolhatjuk össze a számítógépünkkel, hogy csatlakoztatni kellene. A PDA-hoz kapható Bluetooth modullal az íróasztalunk 10 méteres körzetében letölthetjük a fontosabb adatokat.



Nyomtató

>A nyomtató is működhet Bluetooth-os alkalmazással, így nem kell az asztalon lennie. A HP gyárt egy speciális Bluetooth-os modellt, de bármilyen régi típusú nyomtatót használhatunk Bluetooth-al ezzel a soros portos adapterrel.

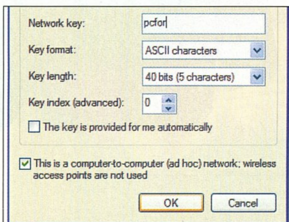


Mobiltelefonok

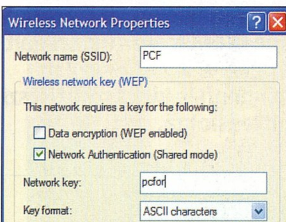
>Néhány felkapottabb telefon – mint a Nokia 6310 – rendelkezik beépített Bluetooth-al. Ami azt jelenti, hogy a laptop anélkül is képes csatlakozni az internetre, hogy a telefont elő kéne kotorni a táskából.

>>TARTSD MEG MAGADNAK

Hogyan védhetjük meg a hálózatunkat az avatatlan szemektől.



01 Megakadályozhatjuk, hogy más emberek más gépeken lássák a hálózatunkat, de megakadályozhatjuk azt is, hogy beléphessenek. Az első eljárás egy kód használata. Alapértelmezésben ez ki van kapcsolva, és a **Tulajdonságokban** lehet bekapcsolni.



02 A WEP-et is be kell kapcsolnunk. Elég rossz híre van, mert nem eléggé biztonságos, de abban az esetben ha nem a Magyar Államkincstárat akarjuk bevédeni, nincs ok aggodalomra. Még egy kajakosabb hackernek is kemény lenne ez a dió.



03 Mindegyik drótnélküli hálózatépítő csomag egy olyan setup programmal érkezik ami lehetővé teszi, hogy megváltoztassuk a hálózatunk nevét. Ez nagyon hasznos több hálózat megkülönböztetésére, de ne állítsuk be valami nagyon nyilvánvalóra.



04 Végül biztosítani kell, hogy a hálózatunk egy tűzfallal is védve legyen. Léteznek hardveres megoldások is, de egy valamirevaló szoftver telepítője – mint a McAfee1 Firewall-ja – elegendő kell, hogy legyen. További információk a jobboldalon találhatók.

Hogyan csináljunk Tűzfalat

Malter tégla és vakolókanál nélkül.

A Windows XP Internet Connection Firewall-ja (ICF) automatikusan engedélyezett ha a Hálózat Telepítő Varázslót használjuk, a hálózat beállításakor. Igaz csak abban az esetben ha azelőtt indítjuk el a varázslót, hogy a számítógéppel csatlakoztunk az internethez, vagy abban az esetben ha a számítógép azt követően, hogy az Internet Connection Sharing-en (ICS) keresztül csatlakozott az Internetre kap egy saját közvetlen internet kapcsolatot, nekünk kell bekapcsolni az ICF-et. Klikkeljünk a **Start/Saját Hálózati Helyek/ Hálózati Kapcsolatok**-ra. Jobb klikk az internet összekötettésre, majd klikk a **Tulajdonságok/Haladó** (advanced)-ra. Jelöljük be a Számítógép- és Hálózatvédelem boxot. Az ICF úgy működik, hogy nem engedi be azokat a csomagokat amik nem tartoznak az engedélyezettek közé. Hogy egy kissé lejjebb vegyünk a biztonságból klikkeljünk a **Haladó/ Beállítások/Szolgáltatások**-ra, és jelöljük be azoknak a programoknak a helyeit amiket szeretnénk ha eljutnának hozzánk.

Programozz OpenGL-ben

Skybox-ok, áttetszőség és lightmapping az utolsó oktatóprogramunk témája.

123 RÉSZ

A LEMEZEN

Az első részben a korai wireframe grafikákkal szemeztünk, a másodikban a textúrázott poligonok jellemzőivel játszadoztunk, és most a 3D játék programozás színes és izgalmas technikáival fejezzük be a hónapot. Talán még emlékszünk arra amikor a *Half-Life*-al játszva először emelkedtünk ki a klausztrofóbiás folyosókról a hatalmas nyílt tájra. Az egy skybox volt, és ebben a hónapban először erről fogunk beszélni. Mi a skyboxunkhoz a textúrákat a *World Builder*-rel alkottuk meg, de néhány ingyenes landscape generátor is rendelkezik ezzel a tulajdonsággal. Figyeljük meg, hogy a megszokott pörgő kockánk is kicsit csinosabban néz ki ebben a hónapban. Ezt azzal értük el, hogy egyszerűen más **glColor** meghatározásokat használtunk az összes poligon mindegyik csúcsánál, és hagytuk, hogy az OpenGL automatikusan egyik színből a másikba hajoljon.

Fantasztikus fények

A múlt hónapban kipróbált tükröződő világítás nagyszerű eredményeket produkál, viszont a processzort eléggé leterheli, és minél több fényforrásunk van, annál jobban. 3D-s lövöldözős játékok egy sokkal gyorsabb megoldást kínálnak: a lightmap-ot. A lightmap egyszerűen arra szolgál, hogy a fény eloszlását ábrázolja egy sima felületen. Ha az un. multitexturing technikát alkalmazva leképezzük a jelenetünk textúrált poligonjaira, attól függően világosítja meg, vagy sötétíti el a textúrákat, a kép világosabb, vagy sötétebb felére esnek. A multitexturing nincs beépítve az OpenGL-be, hanem annak egy kiterjesztett változata. Az OpenGL nyílt forráskódúnak épült, és rá is szolgált a nevére; így kívülállók mindenféle kiegészítőt készítettek hozzá. Amit mi használtunk, olyan elterjedt a játékfejlesztők körében, hogy garantálhatjuk, hogy benne lesz a rendszeredben.

Teljesen kiterjeszthető

OpenGL kiterjeszthetősége csak egy ok a népszerűségére. Egy másik – reméljük már rájöttél –, hogy összehasonlítva azzal, hogy milyen kemény dolgokat lehet vele megcsinálni, egyáltalán nem nehéz használni. Úgy érezheted, kicsit több kérdést tettünk fel eddig ebben a rovatban, mint amennyit megválaszoltunk... és igazad is van: egy megfelelő kézikönyv egy olyan jó grafikus könyvtár használatához mint amilyen az OpenGL, a *PCF* minden oldalát elfoglalná egy teljes évig. De remélhetőleg éppen eléggé csillapítottuk az étvágyadat. Hogy mi a következő lépés? Hát, van még néhány milliárdnyi oldal a neten ami az OpenGL-lel foglalkozik, és sok közülük tele van oktató programokkal. A következő oldalra kiválogattunk néhányat a legjobbak közül. Merülj el bennük és jó programozást! **PCF**

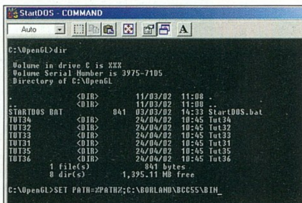
>>Az OpenGL nyílt forráskódúnak épült, és rá is szolgált a nevére; így a kívülállók mindenféle kiegészítőt készítettek hozzá.



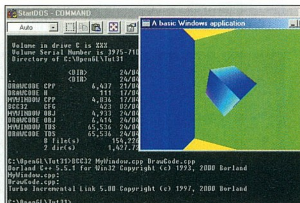
Az OpenGL segítségével talán Te is a *Medal of Honor*-hoz hasonlót alkotsz majd.

>>PROGRAMOZÁS. MEGINT.

Egy gyors emlékeztető, hogy programozó képességeidet naprakésszé tegyük.



01 **Az e havi oktatóprogram minden lépése a Tut31, Tut32, stb. alkönyvtárakba installálódik fel a merevlemezre az OpenGL könyvtárba. Windows 95/98/ME felhasználók: futtassátok le a StartDOS nevű fájlt, hogy elindítsátok a DOS-os alkalmazást. Windows XP felhasználók: indítsátok el a DOS alkalmazást manuálisan, majd gépeljétek be: `SET PATH=%PATH%; c:\borland\bcc55\bin` ettől a DOS megtalálja a szerkesztőt.**



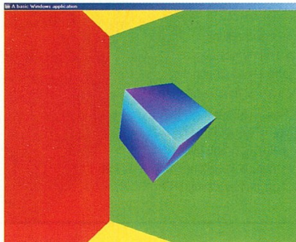
02 **Hogy Tut31-ben megszerkesszük a programot, menjünk a könyvtárba, és írjuk be `BCC32 mywindow.cpp drawcode.cpp`. Ez egy elindítható fájlt csinál MyWindow.exe néven. A mellékelt BCC32.cfg konfiguráló fájl, megmondja a szerkesztőnek, hogy melyik beállításokat használja, amiket nekünk kellene begépelni. Ezek közlik a szerkesztővel, hogy hol találja annak a programnak könyvtárát amelyikre szüksége van program készítéséhez, és a rengeteg hibaüzenet kiiktatásához.**



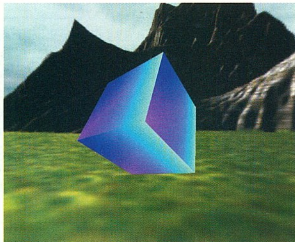
03 **A Tut32-től a Tut36 programok megszerkesztése egy kicsit másképp zajlik. Ezek a példák textúra leképezést alkalmaznak, és hogy betöltsük a textúrákhoz használt BMP fájlokat egy olyan funkcióra van szükségünk mint a GLAux könyvtárban található kezelő- és kiegészítőprogramok gyűjteménye. A könyvtárfájlt egybe kötöttük a forrásprogrammal, de összekapcsoltnak kell lennie, amikor szerkesztjük. Használjuk a `BCC32 glaux.lib mywindow.cpp drawcode.cpp`-t.**

>>ÁTTETSZŐSÉG A SKYBOXBAN

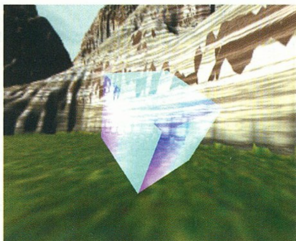
Három ügyes trükk hat egyszerű lépésben. Figyelj csak.



01 Szerkesszük meg a **Tut31** programot a következő parancssor segítségével, hogy megalkossuk az alap jelenetet: `BCC MyWindow.cpp DrawCode.cpp`. A textúrák nélkül látható, hogy a skybox csak egy nagy forgó kocka.



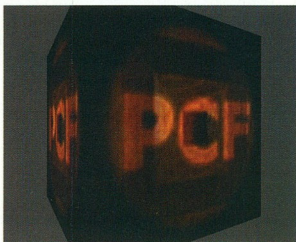
02 Voilá! A skybox belső felületeit előre renderelt panoráma képpel textúrázva távoli horizontokat teremtünk. Írjuk be `BCC32 glaux.lib MyWindow.cpp DrawCode.cpp`, hogy bevonjuk a **GLAux** könyvtárat is a szerkesztésbe.



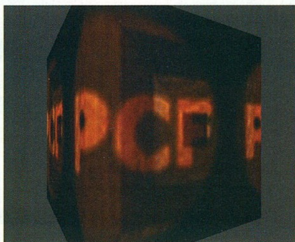
03 Most, hogy már van egy érdekes hátterünk, eljátszhatunk az áttetszőséggel. Nézzük meg a **Tut33**-ban a **DrawCode.cpp**-t és meg fogjuk látni, hogy csak két új sor kell a programba.



04 Hogy mi ez? Ez egy lightmap. A használatához szükségünk lesz az OpenGL multitexturing kiegészítőre: **Tut34**-es programból kitalálható, hogyan telepítsük föl az OpenGL kiegészítőket.



05 Látod? Megmondtuk hogy lightmap volt! A multitexturing-gel – két textúrát alkalmazva ugyanarra a poligonra – összekevertük egy szokványos fa textúrával, és ettől úgy néz ki mintha egy megvilágított felületet látnánk.

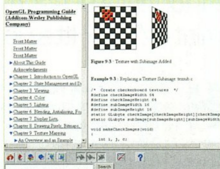


06 A 3D lövöldözős játékok egyik legelegánsabb tulajdonsága viszonylag egyszerűen kivitelezhető: toljuk el a lightmap-ot minden frame-ben, egyesítsük megint az eredeti textúrával, és láss csodát – máris megvan a dynamic lighting (vagy mozgó világítás).

A HÁLÓN

OPENGL ONLINE

Rengeteg OpenGL anyag van a neten, csak meg kell őket találni...



A VÖRÖS KÖNYV

http://ask.ii.uib.no/ebt-bin/nph-dweb/dynaweb/SGI_Developer/OpenGL_PG/

Szeretnél egy példányt az Addison-Wesley féle OpenGL programozó könyvből, de nem engedheted meg magadnak? Szerencsés vagy: van egy online változata. Eredeti, hamisítatlan és ingyenes. Kidolgozott példák, diagramok, és rengeteg szó.



OPENGL.ORG

www.opengl.org

Ezt az oldalt többször frissítik egy nap. Ez a végső OpenGL website. Az OpenGL világ minden eseményét jegyzik itt, a tudományos értekezésektől a képernyővédőkig. Rengeteg OpenGL link is található itt, melyek igazán hasznosak.



NEHE

http://nehe.gamedev.net

Minden jobb OpenGL programozó project hostja, a NeHe Productions jó híre a remek oktatóprogramokban áll, amik elvisznek egészen az alapoktól néhány igen nehéz technikai megoldásig.

Az Outlook használata



Mi történt a 90-es évek nagy mondásával „Többet ésszel mint erővel"? Itt az idő, hogy újra elővegyük.

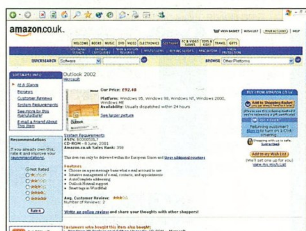
Hmm, az *Outlook* az az ingyenes e-mail szolgáltató ami a az *Internet Explorer*-rel van egyben igaz? Nem. Az az *Outlook Express*. Az *Outlook* a bátyus, minden kommunikációs eszköz és határidőnapló atyja. Egyben összekötő, naptár, feladat listázó, fájl manager, jegyzetfüzet, titkárnő, ja és még e-mailt is tud küldeni.

A naponta kapott üzenetek száma manapság kezd kissé abszurddá válni. Akár a munkaidőnk felét is felemésztheti a válaszolgatás, és a dolgozók egyharmada tartja a kapott e-mailek számát elviselhetetlennek. David Lewis Brit pszichológus még nevet is adott annak a jelenségnek, ami az alkalmazottak agyával történik ez alatt a hihetetlen digitális nyomás alatt: információs kimerülési szindróma. Olyan fizikai problémákra utal mint, fáradtság, alvászavar, feledékenység, és ingerlékenység, amelyek eme modern betegség tünetei.

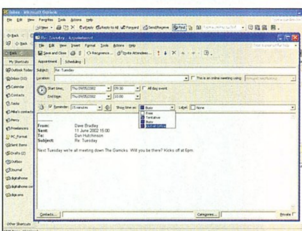
De hogy ne csavarodjunk be mi is, itt a felmentősereg: az *Outlook*. Színkódolt kategóriákba rendszerezi a postánkat, a naptárba behelyezhetjük a fontos dokumentumokat, hogy mindig időben elkészüljünk velük, és akár még online találkozókat is megszervezhetünk. Megkönnyíti az életünket ha tudjuk, hogyan használjuk. **PCF**

>>LEVELED ÉRKEZETT

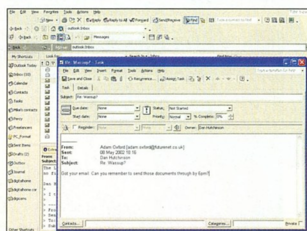
Több mint egy egyszerű üzenetküldő rendszer. Az *Outlook* az egész életünket irányíthatja.



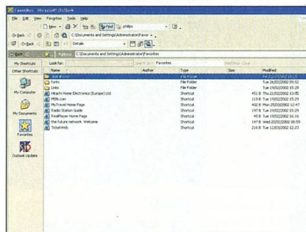
01 Először is meg kell venni a programot. Ha már rendelkezünk az *Office*-szal, akkor installájuk az *Outlook*-ot ennek a CD-jéről. Az *Outlook 2002*-be van építve az *Office XP*-be, de megvehetjük külön is kb. 35 000 Ft-ért. **www.microsoft.com/outlook**



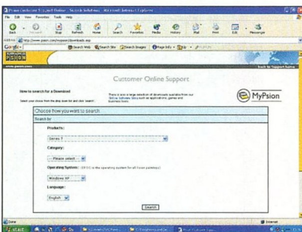
02 Rengeteg e-mail találkozókra invitál minket, vagy egy eseményekre emlékeztet. Húzzuk az e-mailt egyenesen a **Calendar** tabulátorra – és láss csodát, már fel is jegyezte. Rendeljünk hozzá egy dátumot, egy időpontot, és egy ügyes kis audio emlékeztetőt.



03 Készítsünk egy feladat listát. Nyomjunk Crtl+Shift+K-t, hogy új bejegyzést csináljunk a tennivalók listájára. Vagy csak húzzuk az e-mailt a **Tasks** tabulátorra. Beállíthatunk egy kezdő és egy befejező dátumot is, és beállíthatjuk az adott program prioritását.



07 Használhatjuk arra is az *Outlook*-ot, hogy fájlokat, vagy programokat indítson el. A baloldali sáv tartalmazza az *Outlook* könyvtárakhoz a shortcut-okat (ezeket is csak egyszerűen oda kell húzni), de a merevlemezen lévő helyekhez is tudnak csatlakozni, ami a jobboldali mezőben látható.



08 A PDA-nk határidőnaplóját is könnyen összehangolhatjuk az *Outlook*-kal. Menjünk a **www.psion.com** oldalra a *PsiWin* legújabb verziójáért, ami biztosítja, hogy a Psion napirendjei benne legyenek az *Outlook* Calendar-ban is. Az ActiveSync ami a Pocket PC-kkel való összeköttetést biztosítja az *Outlook* része.

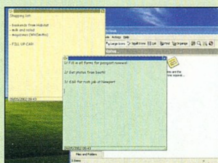


09 Az *Outlook XP*-ben a fő kijelző úgy működik mint egy browser ablak, ami azt jelenti, hogy könnyen megnéhetünk vele weboldalakat is. Így ugyanazzal a programmal mehetünk el a Hotmail-re vagy éppen a kedvenc keresőnkre, mint amivel a POP3-as e-mail-ünket nézzük meg.

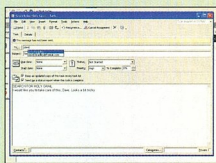
TÖBBET SZERETNÉL?

OUTLOOK TRÜKKÖK

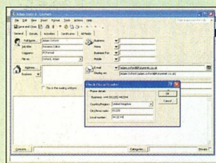
Néhány tipp amit az *Express*-ben nem lehet megcsinálni.



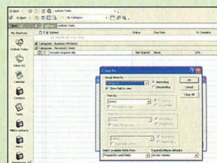
01 Felejtsd el a Post-it-et! Eddig valószínűleg elborították az íróasztalunkat de ennek vége. Mert az *Outlook* tartalmaz egy színes Notes funkciót ami még akkor is a Desktop-on marad ha az *Outlook*-ot lekicsinyítjük.



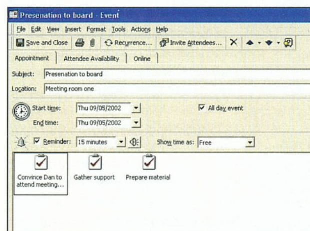
02 Lehetséges új feladatot létrehozni, majd valaki másra rábízni. Válasszuk ki az **Actions/New Task Request**-et, aztán írjuk be az illető e-mail címét. A feladatot elpostáztuk, és amikor megnézi az e-mail-jét automatikusan a Task list-jébe kerül a feladat.



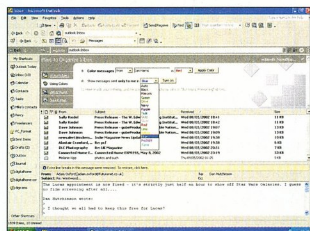
03 Egy újabb nyilvánvaló de mégis gyakran elfelejtett haszon: felejtsd el a Windows korlátolt címjegyzékét! Persze még mindig megvan, csak az *Outlook* Contacts-ba van beillesztve. Vitathatatlanul a legátfogóbb kapcsolat adatbázis.



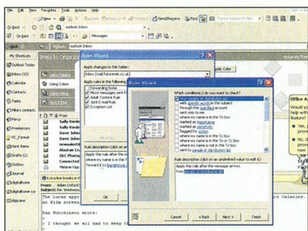
04 Itt a bizonyíték. Rendezzük a kapcsolatainkat, feladatainkat, napirendi pontjainkat, dokumentumainkat vagy emlékeztetőinket kategóriák szerint. Válasszuk ki a munkával kapcsolatos teendőinket az egyik listán, váltsunk a személyes elintéznivalóinkra.



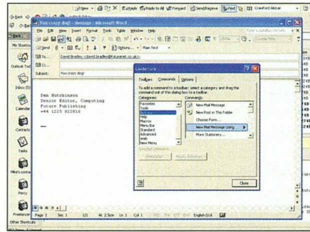
04 Egy csomó kis feladat ugyanazt a célt szolgálja; például egy fontos beszámolót. Nyissuk meg az ide vonatkozó naptárbejegyzést (pl. jövő keddi találkozó) és húzzuk az ehhez kapcsolódó fájlokat az event box-ba, ahol egy emlékeztetőben lesznek.



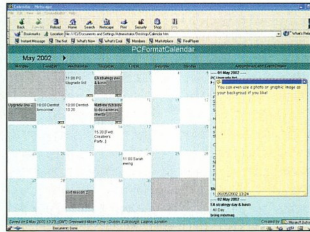
05 Ha egy egész kartotékrendszer létrehozása túl nagy falatnak bizonyul, egyszerűen csak bízzuk meg az *Outlook*-ot, hogy a főnökünktől érkező leveleket pirosra, a feleségünktől érkező leveleket kékre, a nyilvánvalóan szemétbe valókat, pedig szürkére színezze.



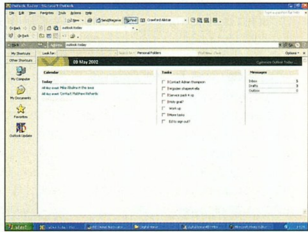
06 Alakítsunk ki szabályokat, a bejövő e-mailekre. Csináljunk egy Inbox alkönyvtárat Auction névvel (**File/New Folder**), és kattintsunk a **Rules**-ra a **Tools** menüben. Állítsuk be, hogy minden eBay e-mail-t egyenesen ebbe a könyvtárba irányítson az Inbox helyett.



10 Ha gyakran ugyanazokkal az emberekkel veszszük fel a kapcsolatot, automatizálhatjuk az üzenet készítését és címzését. Az *Outlook 2002*-vel készíthetünk egy saját toolbar gombot, ezt a **Tools/Customize/Commands**-ban tudjuk létrehozni. Még egy standard subject line-t is képes automatikusan hozzáadni.



11 Közzétehetünk egy pillanatfelvételt a havi teendőinkről az interneten, így lehetővé téve mások számára, hogy lássák mikor vagyunk elfoglaltak. Amikor a Calendarban vagyunk, kattintsunk a **Save as Web Page**-re a **File** menüben. Időtartományt is beállíthatunk, hogy meddig legyen fönt a hálón.



12 Legnagyobb segítségként az *Outlook* egy személyre szabható összefoglalót tud készíteni, az Outlook Today-t, ami listázza az aznapi teendőinket, hány e-mail-ünk érkezett, milyen találkozóink vannak másnap, vagy a héten. Mindegyik egy hyperlink ami elvisz minket a bejegyzéshez.

A HÓNAP FILMJE



ASTERIX ÉS OBELIX: A KLEOPÁTRA-KÜLDETÉS

Francia apától és német anyától született meg Európa legújabb büszkesége. Hosszú vajúdás eredményeként, de végül napvilágot látott a képregényből fogant kicsike. Csupán pár hónapos korában, még a mozis forgalmazás előtt kiérdemelte, hogy szinkronizálják...

Eredeti cím: Asterix & Obelix: Mission Cleopatre **Rendező:** Alain Chabat **Forgatókönyv:** Alain Chabat **Operatőr:** Laurent Dailland **Zene:** Philippe Chany **Szereplők:** Monica Bellucci, Gérard Depardieu, Christian Clavier, Alain Chabat **Forgalmazó:** UIP-Duna Film, Flamex

A kicsi és a tömzsi, azaz a két gall ezúttal Egyiptomba nyargal. A fitos orrú Kleopátra ugyanis azt tette fel fogadásra, hogy röpke három hónap alatt felhuzat egy csomó falat. A palotáért cserébe a babéros figura, rómaiak dölyfös ura kisebbre veszi a képét, és elismeri legnagyobbnak Egyiptom népét. Csakhogy a terv telis-teli ármányokkal, buktatókkal, víziókkal, légiókkal. Míg krokodilok foga csattog, és hajcsárok ostora pattog, addig a kalózok a zsákmányt lesik, a szfinxnek orra meg leesik. Ám korai az aggodalom, nincs is jele a két gallon, hisz jut nekik bőven csodafőzet, amitől kövön nem marad kőzet!

A helyenként hasonlóan rímekbe szedett dialógoknak és narrációnak köszönhetően a magyar változat csöppet sem lett szegényebb az eredetinél. Sőt Galkó Balázs (Asterix), Helyei László (Obelix), Kováts Adél (Kleopárta), Kerekes József (Skiccpausz) és Tahi Tóth László (Julius Caesar) hangja minden korosztály számára érthetővé teszi a poénokat. A franciák pedig sem a poénokkal, sem a pénzzel nem spóroltak. Mintha az 1980-as évek francia vígjátékait keverték volna az 1910-20-as évek nagy történelmi filmjeivel. Igaz, itt a történelem kicsit más megvilágításban köszön vissza. Különös magyarázatot kapunk például a szfinx letört orrára, megcsodálhatjuk a nem létező kékmárvánnyal és a később föltalált homokórával fölturbózott luxori pompát, és bepillanthatunk a piramisok építési „titkaiba" is.

Chabat azt akarta, hogy a speciális effektusok minél inkább felidézzék az eredeti képregény hangulatát. „Biztos voltam abban, hogy a mágikus főzetes trükköknek a képregénybeli megoldásokra kell hasonlítaniuk – magyarázza a rendező. – Meg kellett mutatnunk, hogy a főzet ereje hogyan árad szét abban, s milyen rendkívüli képességekkel ajándékozza meg azt, aki megitta." A trükkök bonyolultsága megkövetelte, hogy a két effekt-csapat – a mechanikus, illetve a digitális trükkök felelőseiből álló – szorosan együttműködjön. A példa kedvéért nézzük meg, hogyan oldották meg a Niluson játszódó külső jelenet felvételét. A forgatókönyv szerint Obelix a hátán úszik a folyóban, és legalább 15 szállítóhajót vontat. A kövekkel színültig rakott hajók úgy száguldanak, mint a motorcsónakok.

„A trükkcsapat talált egy kiszáradt folyómedret Zagora mellett – emlékszik vissza Chabat. – Építettek bele egy kétszáz méteres sínrendszert, amely elég erős volt ahhoz, hogy megtartson három nagy hajómodellt. Aztán meg kellett töltenünk a medret, amihez egy völgyzárógát vizét használtuk. Ezután fölvettük, amint Obelix a sín segítségével a hajókat vontatja. Ezt követően jöttek a trükkök: szépen teleraktuk a felvételt pálmafákkal, bámészkodókkal, és rengeteg követ varázsoltunk a hajókra." Az első kapavágástól az utolsó trükkig majdnem egy évig tartott e jelenet elkészítése.

A szuperprodukcióban még rengeteg ehhez hasonló digitális trükkre volt szükség, az alkotók azonban egy dologból nem engedtek: a római katonák súlyos bántalmazásánál nem hívták segítségül a számítógépet. Az Asterix-történetek legjellemzőbb jelenetei, amikor a mágikus főzet által felturbózott gallok az égig pofozzák a legionáriusokat – a forgatáson ennek fele sem volt tréfa. „Imádjuk ezeket a bunyókat, ezért különös gonddal viteleztük ki őket. Szó sem lehetett arról, hogy csak úgy imitáljuk a dolgot. Bevetettünk egy pneumatikus katapultot, amely kábellel rántotta fel a kaszkadőröket 8-9 méteres magasságba. Szegények nem véletlenül vágnak olyan rémült arcot a filmben, mert állítólag akkora a gyorsulás, hogy az ember hirtelen a bokájánál érzi a gyomrát. A fiúk ezért nem is nagyon mertek reggelizni forgatás előtt..." – nyilatkozta a rendező. **PCF**

PCFVélemény

„Hatásos, mint a Batman, vicces, mint a Maszk és látványos, akár a Pókember."

AZ IDŐGÉP (THE TIME MACHINE)

Rendező: Simon Wells **Forgatókönyv:** John Logan **Operatőr:** Donald M. McAlpine **Zene:** Klaus Badelt **Szereplők:** Samantha Mumba, Guy Pearce, Orlando Jones, Jeremy Irons **Forgalmazó:** InterCom



Alexander Hartdegen, a tudós és feltaláló be akarja bizonyítani, hogy az időutazás lehetséges. Elméleteit egy saját maga által kifejlesztett időgép segítségével teszi próbára, és 800 évet száguld előre az időben, majd megállapítja, hogy az emberiség két pártra szakadt: üldözőkre és üldözöttekre.

A H.G Wells azonos című sci-fi klasszikusából készült film rendezését – egy véletlen egybeesés következtében – a szerző ükunokájára bízták. Wellsre az Egyiptom hercege című rajzfilm direktori munkái miatt esett a producer választása. „Ha létezik végzet a filmgyártásban, akkor ez az volt." – nyilatkozta Walter F. Parkes, aki később tudta meg, hogy író és rendező rokonok. Wells művét, amely egyszerre okosan és szórakoztatóan mutatja be az időutazás fogalmát, George Pal korábban már filmre vitte, a Dream Work Pictures mégis úgy gondolta, hogy érdemes újra megfilmesíteni a történetet. Döntésüket az sem befolyásolta, hogy az 1960-as változat megkapta a legjobb különleges effektusokat fölvonultató filmnek járó Oscar-díjat. A stúdió sok elemet megtartott, például az időgépet, amely egészen a kézi készítésű bőr borbélyszékig, tökéletesen hasonlít az első feldolgozásban látható masinához. Ezen kívül természetesen csúcsra járatták a számítógépeket és az így megtámogatott látványért egy vérbeli profit, azt a James E. Price-t tették meg felelőssé, akinek A kétszáz éves ember, a Közellenség és Az elnök különgépe című produkciók fűződnek a nevéhez.

FELPÖRGETVE (DRIVEN)

Rendező: Renny Harlin **Forgatókönyv:** Jan Skrentny, Neal Tabachnick, Sylvester Stallone **Operatőr:** Mauro Fiore **Zene:** BT, Diane Warren **Szereplők:** Sylvester Stallone, Burt Reynolds, Estella Warren, Gina Gershon **Forgalmazó:** Best Hollywood



Az újonc Jimmy Bly és a bajnok Brandenburg elkeseredett küzdelmet folytatnak futamról-futamra. Bly csapatának tulajdonosa úgy dönt, hogy a team második pilótájának visszahívja a veterán Joe Tantót. Joe azonban még mindig nem tudta kiverni a fejéből az elszalasztott lehetőségeket és a balesetet, amelynek majdnem áldozatául esett. Már csak tíz futam van hátra a szezonból, amikor Joe beszáll a buliba, és mindent megtesz, hogy ledolgozzák a hátrányt. A tapasztalt vén rókának számos külső és belső nehézséggel is meg kell küzdenie, ezek azonban csak segítik Jimmy fejlődését: a fiatalember nagy versenyzővé növi ki magát, és sosem felejti el, ki segítette az első hely elérésében.

A finn Harlin és társai gondoskodtak róla, hogy a film valóban a megfelelő fordulatszámra legyen felpörgetve, ám bármilyen hihetetlen jelenetet is vettek föl, ügyeltek arra, hogy az később se rugaszkodjon el a valóságtól.

Forma 1 rajongóknak különösen kihagyhatatlan házi feladat a Driven, és nemcsak azért, mert kíváncsiak vagyunk Sly Hungaroringes tapasztalataira, hanem azért is, mert a stúdiónak sikerült rávennie néhány ismert autóversenyzőt a szerepvállalásra. Így a hitelesség megteremtéséért színre lép a kolumbiai Juan Pablo Montoya, az olasz Max Papis, a skót Dario Franchitti, a svéd Kenny Brack és a kanadai Jacques Villeneuve is.

ANTHONY HOPKINS MINÉL FIATALABB, ANNÁL INKÁBB SZERETI A ZENÉT

Annak ellenére jól haladnak *A vörös sárkány* (Red Dragon – hazai bemutató október 31-én) munkálatai, hogy a történet nagy feladat elé állította a film alkotóit. Az ugyanis tíz évvel *A bárányok hallgatnak* ideje előtt játszódik, tehát a főhősnek, Hannibal Lecternek is ennyivel fiatalabbnak kell lennie, vagyis Anthony Hopkinsnak is lehetőleg ilyen benyomást kell keltenie. „Nem egyszerű dolog, de nem is boszorkányság – árulta el a készülő film rendezője, Brett Ratner. – Hopkins tíz kilót fogyott, ettől rögtön sokkal fiatalabbnak néz ki. Rengeteg múlik a sminken és a világításon is, ma már szinte csodákra képesek a maszkmesterek. És ha minden kötél szakad, segítségül hívjuk a számítógépet, hiszen digitális technikával ma már tényleg minden megoldható." A *Vörös Sárkányban* a különös gasztronómiai ízlésű doktor még börtönben ül, és nagy örömmel támogat egy szabadlábon lévő sorozatgyilkost, akinek ő a példaképe. A Hannibalt alakító Sir Anthony a forgatási szünetekben sem tétlenkedik: ha csak teheti, zongorához ül, és zenét komponál. Feltett szándéka ugyanis, hogy néhány éven belül zeneszerzőként és karmesterként is bemutatkozik. „Egyelőre elég képlékeny a dolog – nyilatkozott a sztár. – Mindenesetre biztos, hogy ezen a területen is kipróbálom magamat. Szívesen dirigálnék például egy musicalt Londonban."

HÍREK

A PÓKOK ÚJABB TÁMADÁSA

Még alább sem hagyott a pókembermánia, a nézők máris készülhetnek az újabb támadásra. Csakhogy ezúttal egy egész póksereg indul rohamra, mégpedig úgy, ahogyan azt az 1950-es évek horrorfilmjeinek nézői megszokhatták. A *Mérges pókok* (Eight Legged Freaks – hazai bemutató ősszel) horror-paródiában ember nagyságú pókok falják majd föl egy városka lakóit. Az új-zélandi rendező, Ellroy Elkayem szerint a forgatás legnagyobb próbatétele az volt, amikor el kellett döntenie, hogy milyen pókfajták szerepeljenek a filmben. A Delvin-Emmerich producerpáros új filmjében végül 42 féle nyolclábú „lépett" a kamerák elé, és az alkotók esküsznek rá, hogy – hála a számítógépeknek – egyetlen példánynak sem esett baja.

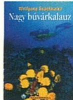
MÁTRIX – REKORD EGY ÉVVEL A PREMIER ELŐTT



Úgy tűnik, a rajongók nem felejtették el az elsöprő sikerű sci-fit. A Mátrix második és harmadik részei máris learatták első sikerüket, pedig csak 2003-ban kerülnek a mozikba. Ez annak köszönhető, hogy a *Mátrix: Újratöltve* (2.) és a *Mátrix: Forradalmak* (3.) közös előzetesei már láthatóak az interneten. Nem volt még film, amely ilyen forgalmat produkált volna a világhálón: az első 72 órában 2 millióan töltötték le a képeket, vagyis 8000 gigabyte információt kértek le, és ezzel megdöntötték Harry Potter csúcsát. Az Ausztráliában jelenleg is forgatás alatt lévő filmek előzeteseire több mint 20 millió komputerről klikkeltek rá az első két héten.

BEFUTOTTAK...

Wolfgang Sedelmaier
Nagy búvárkalauz



A vaskos szakkönyv nem esti mese, hanem az eddigi legátfogóbb magyarnyelvű kiadvány a témában: a világ több mint 4000 merülőbázisának részletes leírása Jamaicától Japánig. Nem valószínű, hogy valaki ettől a több mint 700 oldalas kötettől kap majd kedvet a búvárkodáshoz, de ha már űzöd ezt a sportot, kötelező darab. **(Magyar Könyvklub)**

Gilles Legardinier
Largo Winch



Az igazságtevőről szóló tévésorozat most megjelent két része, Az örökös és a Családi ügy igazi nyári szórakozás. A kis formátumú, könnyed olvasmány elfér a strandtáskádban, az autód kesztyűtartójában vagy a hátizsákodban. Largo bátor, szabadságszerető ember, igazi világfi, akinek a kalandjai nemcsak a tévében, de nemsokára, nyomtatott formában is folytatódnak... **(Athenaeum)**

Carolyn Skitt
Erősítsd az IQ-dat!



Ha tagja akarsz lenni a magas IQ-val rendelkezők nemzetközi hírű társaságának, a Mensának, akkor ne habozz föllapozni ezt a tartalmas könyvet. Az időkorlátokhoz kötött agytornák után egy táblázat segítségével rögtön meg is állapíthatod, hogy az emberiség hány százalékánál jobb a teljesítményed. A fejtörőkhöz csupán logika és józan ész szükségeltetik. **(Magyar Könyvklub)**

A HÓNAP DVD-JE

13 KÍSÉRTET

6 750 Ft Régió 2 Warner Brothers



Arthur Kriticos egy tűzesetben elveszíti feleségét és minden vagyonát. A férfinak két gyermekén, Kathyn és Bobbyn kívül gyakorlatilag semmije sem marad. Ám egy nap úgy tűnik, végre rámosolyog a szerencse: váratlanul megörökli különc és titokzatos bácsikája pompás otthonát, amely extrém vonalvezetésével az építészet csodája. Elkeseredésében a gyászoló család enged a vagyon kísértésének. Arthurék elfogadják sosem látott rokonuk gyanús adományát, beköltöznek az üveg és acélpalotába, s ez lehet, hogy a vesztüket okozza...

A Joel Silver (*Mátrix*) és Robert Zemekis (*Forrest Gump*) producer páros első közös horror-feldolgozása a Ház a Kísértet-hegyen volt, és ezúttal is egy rémfilm remake-jével rukkoltak elő. Az 1960-as történet alapelemei a régiek maradtak, ám a látványvilág jelentősen megújult. Köszönhetően Steve Becknek, az ünnepelt videó-klip és reklámfilm rendezőnek, na meg az újszerű környezetnek, amelyet végre nem egy ódon kastély folyosói, hanem egy modern ház üvegtermei biztosítanak.

Az áttetsző díszlet bonyolult világa soha nem látott kihívások elé állította a komputer-animációs csapatot is. „Mint ahogy a legnagyobb problémát a forgatásnál is a világítási viszonyok és a tükröződések jelentették, nekünk is ez okozta legtöbb gondot – meséli a vizuális effektusokért felelős Michael Fink. – Digitálisan kellett újraalkotnunk a sokszoros reflexiókat és fénytöréseket, s ezeknek a számítógépes képeknek tökéletesen bele kellett illeszkedniük az élőben felvett filmrészletekbe." A történet központi elemét képező Ocularis-terem réz körgyűrűkből álló díszes padlója is a ragyogó kézműves munka és a digitális effektusok tökéletes ötvözete. A koncentrikusan körbe forduló, finom mívű rézgyűrűk a Fekete Zodiákust szimbolizálják, amely a hagyományos állatövi horoszkóp démoni ellentéte. A rájuk vésett 12 ábra a foglyul ejtett szellemeket jelképezi.

→Tények

Kép: 16:9 anamorfikus
Hang: Magyar 5.1, angol 5.1, orosz 5.1
Extrák: Előzetes, kisfilmek a kísértetekről, audiokommentár a rendező közreműködésével

PCFVélemény

„A film nem egy sablonos horror, a lemezt mégis csak a szokványos extrákkal látták el."

Film **59 %**
Megvalósítás **84 %**

KÉMJÁTSZMA

Régió 2 Universal

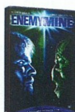


Bishop (Brad Pitt) ügynököt elfogják, és kémkedés vádjával ki akarják végezni Kínában. Egykori kiképzője, Muir (Robert Redford) úgy dönt, kihozza onnan a „Cserkészt", ám az akció megszervezésére, és a beavatkozástól vonakodó CIA átverésére csak egy nap áll a rendelkezésére... E 24 óra történései mellett a két ügynök közös múltját is megismerheted Vietnámtól, Nyugat-Berlinen (Budapest) át Bejrutig. Tony Scott ezúttal érdekes politikai krimit dobott vászonra két nagyágyúval a főszerepekben, akik saját generációjuk legnagyobb sztárjai.

Kép: 16:9
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: Titkos hadműveletek, kihagyott jelenetek, a CIA alkalmassági követelményei, audiokommentár a rendezővel és a producerekkel, előzetes

KEDVES ELLENSÉGEM

Régió 2 20th Century Fox



Két „zátonyra futott" űrhajós találkozik egy lakatlan bolygón. Népeik ugyan ádáz ellenségek, de nekik be kell látniuk, hogy együtt többre mennek, mint külön. A kényszerű együttlétből végül olyan szoros barátság szövődik, hogy az űrlény születendő porontyát az emberre bízza... A cím ugyan vígjátékot sugall, az ínyenc sci-fi rajongók azonban tudják, hogy komoly darabról van szó, amelybe a rendező még a másság elfogadásának ideológiáját is belecsempészte.

Kép: 16:9
Hang: Angol 4.0
Extrák: Előzetes, egy kimaradt jelenet, három fotó az 1985-ös forgatásról

DJ LOTTERS
DISCOSENSATION

Kiadó: Warner Music

A nyárzáró bulik korongja lehet, ha nem zavar, hogy amúgy is ezek a számok folynak a rádióból reggeltől estig. A bőrkabátos fiatalember tizenhatot szedett csokorba napjaink slágereiből, amelyeket többek között olyan előadók tolmácsolnak, mint az ATB, Gigi D'Agostino, Barthezz, Sylver vagy a Club Fiesta. Egy saját szám és egy bonusz mix teszik teljessé a diszkó-érzést vagy – ha jobban tetszik – a diszkó-szenzációt. A címbe ágyazott szó mindkét jelentéssel rendelkezik, a CD-re került művek miatt azonban inkább az utóbbi a helytállóbb.



↗ Szoláriumbérlet ajándékba
↙ Lotters a borítón és a diszken

„Diszkó-szenzációk némi szeleteléssel tarkítva." **45 %**

PAULINA RUBIO
BORDER GIRL

Kiadó: Universal

A spanyolajkú szépség már nem csak nemzeti hős. Az ünnepelt színész- és énekesnő kinőtte hazáját, és úgy néz ki meg sem áll addig, amíg a Föld összes határa meg nem nyílik előtte. Lemeze ugyanis egy békés és egységes bolygóra áhítozó lélek megnyilvánulása. A mexikói lány első angol nyelvű albuma, amely néha rock, néha pop ritmusokkal, máskor pedig rap-betétekkel fűszerezi meg a latin dallamokat, biztos belépőnek számít a világsztárok birodalmába. Paulina Rubio, menedzserei azonban nem számoltak azzal, hogy nekünk is van egy jelöltünk...



↗ Márpedig Király Lindánál nem jobb
↙ A szerzők között az N'sync és Richard Marx

„A Kiss Forever Band azért jobban nyomja az I Was Made...-et." **59 %**

SOPHIE ELLIS-BEXTOR
READ MY LIPS

Kiadó: Universal

Az év elején Dido, Geri Halliwell és Sade társaságában Sophie-t is jelölték a Brit Awardsra. A most megjelent album bizonyítja, hogy Elllis-Bextor kisasszony nem véletlenül került be ebbe a díszes társaságba. Első szólóalbumán mindazt beveti, amit még a The Audience tagjaként, illetve a 2000-es nyár nagy sikerének számító Groovjet című sláger írójaként és vokálosaként megvillantott tehetségéből. A 23 éves, londoni születésű szépség, akár csak Madonna jól egyensúlyoz a funky és dance stílusok, a 80-as évek ritmusai, valamint a fajsúlyos dalok között.



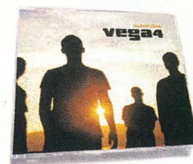
↗ Zene és ének kellemes, eredeti elegye
↙ Egy 1979-es Cher szám feldolgozása

„Igényes popzene szerelemről és vágyakról." **74 %**

VEGA 4
SATELLITES

Kiadó: Universal

A Vega 4, amelynek tagjai Angliából, Írországból, Új-Zélandról és Kanadából származnak, debütáló albumukkal már sok rajongót szereztek Európában, így éppen ideje volt, hogy mi is megismerkedhessünk velük. A banda számai néha himnikus intenzitással törnek elő, néha nyugodt pillanatfelvételek érzetét keltik. Az album fölírásakor gondoltak a komputergurukra is, és saját *Cactus Player*-rel látták el a diszket. Így a PC-be helyezett lemez saját panelt nyit, amely segítségével használhatod az equalizert, és kilistázhatod az összes számot.



↗ Rutinos album már elsőre
↙ Négy konkurencia Robbie Williamsnek

„Érzelmileg színezett anyag, nagy hévvel előadva." **82 %**

DJ LAUER
DISCOTHEQUE

Kiadó: Sony

Végre egy dj-album, ahol nem kell félni a repeat és random feliratú gomboktól, mert folyamatosan jó zenék váltják egymást. A budapesti éjszaka és a zenerádiók elismert lemezlovasa ráadásul úgy pakolta egymás után a számokat, hogy a korong kezdetben akár egy nyugodt, beszélgetős buli aláfestése is lehet, később azonban a kongák és latin ritmusok menthetetlenül mozgásra kényszerítik a hallgatóság kezét-lábát. Tehát különösen veszélyes cuccról van szó, mert ha ez a diszk kerül a lejátszóba, akkor fenék széken nem marad.



↗ Ez nem az, ami a rádióból folyik
↙ Számítógépen nem játszható le

„Táncolható hosszúságú számok profin mixelve." **91 %**

RED HOT CHILI PEPPERS
BY THE WAY

Kiadó: Warner Music

A funk-rock királyainak nyolcadik albuma bőven tartogat meglepetéseket még a megrögzött rajongóknak is. John Frusciante gitáros visszatérése újra egységbe kovácsolta a csapatot, amelyből ezúttal a mindig hamis Kiedis sem lóg ki. Nyilván a digitális technika is sokat segített az énekén, de ez nem von le a srácok teljesítményéből. A Chili két évtizedes munkásságának egyik legösszetettebb anyagáról van szó: megőrizte az eszeveszett macsó stílust, elvétve a karakteres basszusnyitányt is, ugyanakkor már nem ódzkodik a szinti-poptól sem.



↗ A Californication továbbgondolása
↙ Újra ki kell csengetnünk egy lemez árát

„A kultzenekar ismét egy megkerülhetetlen albumot készített." **94 %**

Buli van!

Augusztus tájékán a tomboló melegben mindenki a szabadba vágyik. Legyen az vízpart, strand, vagy csak egy zöld mező, ahol egy pléden elfeküdve bámulhatjuk a felhőket, s átérezhetjük a nyár lélekemelő szépségét – a pihenés mámorát. Persze ilyenkor érdemes a kellemeset összekötni a még kellemesebbel, s bejárni az országot, megnézni azokat a fesztiválokat és rendezvényeket, amelyek a zene, a buli és a kultúra fogalmát összekötik. Legyen az a Sziget, a Művészetek Völgye, az EFOTT, a Volt, a Zed (az ex-Wanted), vagy éppen a Balaton valamelyik zenés rendezvénysorozata – nekünk mindenképpen jó! Idén is megnyitja kapuit (vagy már éppenséggel be is zárta) az összes neves fesztivál, melyek a woodstocki életérzést sugározva fiatalok tízezreit vonzzák évről évre, s ahol biztos, hogy akad hideg sör, csinos lány, üvöltő rockzene és még minden, ami ilyenkor dukál az év során munkában megfáradt embernek. És mielőtt szerkesztőségünk is kivonulna egyetemesen bulizni valamelyik rendezvényre, igyekeztünk ebben a hónapban is hasznos és érdekes linkek gyűjteményével megkönnyíteni az egyébként igen nehéz „most akkor hová is menjünk tombolni" kérdéskört. Ezen kívül persze foglalkoztunk egy kicsit a Forma-1 világával is, elvégre e hónap első hétvégéjén kerül sor a 2002-es Magyar Nagydíjra, mely kapcsán kicsit szemügyre vettük a Hungaroring internetes oldalát, s egyéb hasznos, humoros és kellemes ajánlattal is szolgálunk azoknak, akik nyaralás közben is szeretnek egy kicsit szörfözni a világhálón. Kezdődjön tehát a nyár legmelegebb és legzsúfoltabb hónapja, melyből mi sem szeretnénk kimaradni! Úgyhogy elő a sátrat, a rekesz sört, és irány a szabad tér – valahol biztos, hogy találkozunk!

Mire jó a netes rovat?

Időt takarít meg
Minden számban sok-sok remek weboldalt kutatunk fel számodra, így Neked erre már nem kell külön időt áldoznod.

Pénzt takarít meg
Megkeressük a legjobb ingyenes cuccokat és a legkedvezőbb online ajánlatokat.

Információt ad
Ki korán kel, aranyat lel. Az elsők között lehetsz, akik értesülnek egy-egy új honlap létezéséről.

Klikkelj ide
Ha a kék kört látod egy honlapon, akkor oda mindenképp érdemes ellátogatni. Ezt csak a legjobbak érdemlik ki.

Klikkelj ide!

E díj
csak a legjobb oldalak érdeme.

ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ

Kecvenceink!
Most már akár a tiéd is lehet.

HOL IS BULIZZUNK?

BULI Eligazítunk a sűrüsödő fesztiválrengtegben.



Ti is szívesen buliznátok vele ugye? A neten megtalálhatjátok a legforróbb partikat

A www.feszt.hu oldalnak egyetlen célja van: segíti a kikapcsolódni vágyók életmódjának javítását. Ehhez mérten nagyon felkészült és gyakran frissülő adatbázis áll rendelkezésünkre, hogy megtervezzük a nyarat. Mert bizony nehéz fejben tartani ezt a rengeteg bulit, koncertet, motoros találkozót, fesztivált, kulturális rendezvénysorozatot. A Feszt.hu egy szépen áttekinthető programnaptárral és nagyon komoly linkgyűjteménnyel segít nekünk abban, hogy véletlenül se kerülje el semmi a figyelmünket, ha már egyszer itt a nyár és a lehetőség. Az oldalon fórum is működik, ahol az érintettek naphosszat cserélhetnek eszmét a közös bulizás és találkozók előnyeiről, hátrányairól (ha van egyáltalán ilyesmi), sőt, még közös túrát is szervezhetünk virtuális ismerőseinkkel, elvégre a hálón keresztül elég nehéz sörözni, és nem is olyan szórakoztató. Az oldal sajtóanyagát az underground.pcdome.hu oldal biztosítja, amit külön is érdemes meglátogatni, hiszen számos kapcsolódó anyag és cikk található az egyébként igen kellemesen felépített site-on, így a két lap minden igényt kielégítő információs bázisként is leírható, mintegy nyári on-line bulikalauz. **PCF**

→Klikkelj ide...
www.feszt.hu
underground.pcdome.hu

KELL EGY HÉT EGYÜTTLÉT!

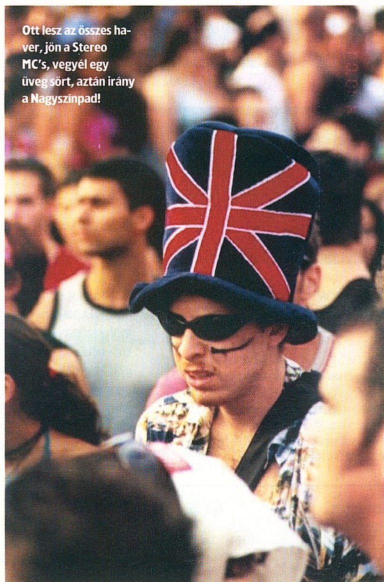
BULI Örök hála Müller Péter Sziáminak...



Klikkelj ide!

1993 óta a Hajógyári sziget minden augusztus első hetében a hetvenes évek hangulatát idézi fel, amikor is fiatalok tízezrei (sőt százezrei, ha azt nézzük, hogy tavaly már összesen 360 ezer ember volt kíváncsi az egy hetes programsorozatra) lepik el a zöld terepet, hogy több száz koncerten táncoljanak, igyanak és élvezzék azt a szabad szerelmet, amit a huszadik század vége már teljesen elnyomott. Persze ezen kívül még ezer cél vezérelhet, ha ki akarunk látogatni a Szigetre, s hogy felkészültek legyünk az idei programokat illetően, feltétlenül érdemes ellátogatni a www.sziget.hu, illetve a www.pepszisziget.hu oldalra, ahol színes magazinújság, érdekes hírek, cikkek és ajánlók segítenek a választásban. Ezen az oldalon megismerhetjük a tíz éves fesztivál részletes történelmét, rendelhetünk jegyet elővételben, s a mellékelt fórumon már előre kereshetjük azokat az embereket, akikkel szívesen ismerkednénk össze a Szigeten is. Ami külön öröm, hogy lányok is keresnek társat a bulizáshoz, így mindenképpen ajánlott fórumozni egy kicsit, mielőtt hátunkra dobjuk a sátrat és a sörösrekeszt, hátha jobban sikerül a buli, mint azt előre hisszük. **PCF**

→Klikkelj ide...
www.sziget.hu
www.pepszisziget.hu



Ott lesz az összes haver, jön a Stereo MC's, vegyél egy üveg sört, aztán irány a Nagyszínpad!

A KULTÚRA VÉDNÖKE

KULTÚRA Újra vár a Művészetek Völgye...

„1989 tavaszán szerettem bele, akkor még hírehamva sem volt itt se Művészetnek, se Völgynek, se 100 000 embernek" – írja Kapolcsról Pallagi Anikó, s talán ez már önmagában is jelent valamit.

Ahogy a zenében a Sziget, az EFOTT, vagy a Volt Fesztivál, úgy a kultúra és a művészetek jegyében a Művészetek Völgye lehet az etalon Magyarországon. Idén augusztus elején tehát ismét érdemes Kapolcs felé venni utunkat, de hogy ne érjenek meglepetések, előbb látogassunk el a www.kapolcs.hu weboldalra, amely lassan már egy kisebb művészeti és kulturális portállá növi ki magát az idők folyamán. A hely és a fesztivál részletes történelmén kívül az aktuális és tervezett programokat is megismerhetjük, de számos igényes cikk, glossza és karcolat is olvasható az oldalon, hogy úgymond ne csak a „nyersanyag" kapjon helyet egy kulturális lapon. A helyi mesterségekről és múzeumokról is tölthetünk le részletes információkat, de a fesztiválra kiírt pályázatok eredményeit is megtekinthetjük ezen az elegáns és visszafogott oldalon. A hátterek talán kissé szembántóak, de a tartalom szintjén nem lehet okunk panaszra. A Művészek Völgye pedig egyébként sem kérdéses – muszáj ott lenni! **PCF**

Klikkelj ide!

→Klikkelj ide...
www.kapolcs.hu

HAT GYÖNGYSZEM A MAGYAR WEBRŐL

01 http://www.feszt.hu/mamor – **Ezt az oldalt azért érdemes megnézni (a rendezvényt sajnos már nem tudjuk, hiszen 2002 májusában volt), mert kb. így kellene minden valamire való bulis honlapnak kinéznie. Remek alkotás, jövőre találkozunk!**

02 http://www.col.hu/szarnyassarkany – **Egy igaz motoros rock és blues buli a nyár közepén. A honlap még igen kezdetleges, de már lehet látni a fantáziát benne, amiért jövőre mi is ott leszünk.**

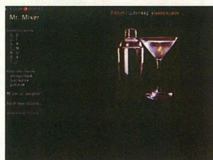
03 http://www.fesztivalvaros.hu – **Minden komolyabb pesti programajánló egy helyen, gyakori frissítéssel és naprakész információkkal. Ha budapesti vagy, akkor innen mindent megtudhatsz, amire szükséged lehet egy nyári extázishoz.**

04 http://www.zp.hu/zp.html – **A Zöld Pardon a nyár leghosszabb szabadtéri fesztiválja, és a weboldalon, amely természetesen ezt reklámozza ezerrel, az idei komplett programsorrend letölthető.**

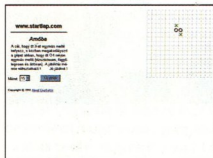
05 http://www.beachouse.hu – **Talán a siófoki homokos tengerpartot már nem is nagyon kell bemutatni senkinek. A koncertprogramot viszont annál inkább, melyet innen lehet letölteni, ha képes vagy elviselni a töméntelen színes reklámot.**

06 http://www.budapestinfo.hu/hu/programmes/program.phtml?kod=7777 – **A bonyolult cím a 2002. évi Vajdahunyadvári Nyári Zenei Fesztivál egész nyári műsorát tartalmazza, amit feltétlenül érdemes megnézni, főleg a most esedékes augusztusi kínálat miatt.**

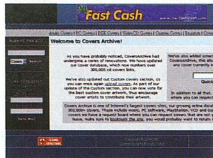
ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



Online bárpult
http://www.mr-mixer.hu/
Ha már itt a nyár, ugyan miért is ne mi legyünk a forró hangulatú házibulik királyai? Íme tehát egy igazi szaklap, amely az alapoktól kezdve segít a mixerkedés tudományának elsajátításában, valamint számtalan koktél receptjével kedveskedik látogatóinak. A design még szorul némi javításra, de a tartalom kétségtelenül mindenkinek tetszeni fog, akik egy kicsit is érdekelt a varázsitalok világában, vagy csak szeret piálni.



Virtuális matekfüzet
http://www.startlap.com/amoba/xo.html
A szépség nem minden. Ez az oldal például egyáltalán nem szép, viszont remek kikapcsolódást nyújt a szürke hétköznapokra. A linkből talán nem nehéz kitalálni, de azért eláruljuk, hogy bizony egy online amőbajátékról van szó. Egyszerű, de gyors és könnyen áttekinthető, s a virtuális ellenfél bizony nagyon okos és rafinált. Gyermekkorunk legnagyobb játéka immár könnyen és egyszerűen játszható, a Startlap brigádjának köszönhetően.



Ha elszakadt a borító
http://www.coversarchive.com/
Egy igazán hasznos oldal azoknak, akik kényesek arra, hogy az otthoni CD-k és játékok hogyan néznek ki. Mert ugyebár könnyen előfordulhat, hogy a borító elgyűrődik, eltűnik, megcsócsálja a kutya, vagy a gyerek, így viszont nem kell újra boltba menni az igényesség kedvéért. A Coversarchive oldalán számtalan CD, Video-CD, PC-s és PlayStaion-ös játék borítója megtalálható méretarányos JPEG-ben, amelyet kinyomtatva könnyen pótolhatjuk a hiányt.

A HÓNAP OLDALA

FORMA 1

Ha augusztus közepéről valakinek nem a Forma-1 jut eszébe, annak valami súlyos baja lehet.

A Forma 1-es versenyzők minderre legelőször 1986. augusztus 10-én vállalkozhattak. Ekkor rendezték meg Magyarországon, a Budapesttől néhány km-re fekvő Mogyoródon az I. Magyar Nagydíjat – olvashatjuk a www.hungaroring.hu oldalon, amelyet szerkesztőségünk a hónap oldalának választott, remek dizájnja, kellemes menürendszere és csodálatos tartalmi felépítése miatt. A Forma-1 őrülteknek kötelező virtuális zarándokhely, ugyanis a Hungaroring internetes oldala mindent tud, amit a témával kapcsolatosan tudni illik. Persze rendelhetünk itt jegyet is, részletesen tájékozódhatunk a Mogyoródon tartott egyéb évközi eseményekről, találkozókról vagy gyorsulási versenyekről, de akár egy virtuális térképen a helyet is átvizsgálhatjuk kedvünk szerint. Külön öröm, hogy a bevezetőben felhasznált idézet folytatása is megtalálható az oldalon, a Forma-1 komplett történetében – már ami a Magyar Nagydíjat illeti. S hogy miképpen is vélekednek a hivatalos site készítői a hazai pályát illetően? Nos: „A szűk és kanyargós Hungaroring izgalmas, de egyben frusztráló is lehet a Forma 1-es versenyzők számára. Az előfutam lázas, feszültségekkel teli. Egy jól sikerült kör a Hungaroringen a versenyzőnek különösen nagy megelégedést okoz. A verseny alatt is nehéz az előzés, ami bátor és elszánt műveletet igényel". Hát kell ennél több? **PCF**



Mogyoród alighanem a Forma 1 egyik legizgalmasabb versenyét kínálja.

→Klikkelj ide...
www.hungaroring.hu

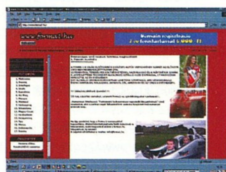
A HÓNAP KIFEJEZÉSE
FIREWALL

Egy olyan ingyenesen is feltelepíthető szoftver, amely megvédi gépünket az illetéktelen behatolóktól és kémprogramoktól.

A SEBESSÉG MÁMORA

SPORT Több mint elég információ a 2002-es Forma-1 világbajnokságról egyetlen oldalon.

Ha valakit nem csak a Magyar Nagydíj hoz lázba, s több információra van szüksége, mint amit Palik László hadarásából ki tud hámozni a közvetítések során, annak a www.forma1.hu egyenesen virtuális Kánaán lehet. Az összes hír és háttér-információ egy helyen, gyakran frissülő és könnyen áttekinthető adatbázis, ahol a 2000-es nagydíj óta minden futam élő, percekre bontott közvetítése visszakereshető, rengeteg képpel és színes anyaggal fűszerezve. A pilóták és konstruktőrök aktuális állása, szakértők és nagy nevek kommentárja – egyszóval minden, ami az igazi rajongókat lázba hozza. Bár a külcsín nem éppen a legszebb, amit volt szerencsénk megtekinteni, de a belbecs kárpótol mindenért bőségesen. Ezen felül sok játék, nyereményjáték és alapos nemzetközi linkgyűjtemény gondoskodik arról, hogy ne unatkozzunk böngészgetés közben. Ehhez nincs is már mit hozzátenni, legjobb, ha Te magad nézel utána. **PCF**



A Forma 1 magyar webes fellegvára.

→Klikkelj ide...
www.forma1.hu

A ZENE, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN...

ZENE Ha a Szigetről már esett szó, akkor nem hagyhatjuk ki a Bahia Music oldalát sem

A www.bahia.hu oldalon minden megtalálható, ami egy igaz zeneimádó vágya lehet. Számtalan naprakész információ a Szigetről (és egyéb bulikról is természetesen, csak hát a Sziget, azért mégis csak Sziget – még azzal a nyivákoló és csasztuskázó kistehénnel együtt is), színvonalas kritikák és cikkek, valamint ingyenesen letölthető mp3-ak találhatóak ezen a rendkívül jól és szépen felépített oldalon, melyek a hazai amatőr és underground, vagy csak éppen nem eladható zenei stílusok kínálatát próbálják meg prezentálni a műanyag zenében megfáradt olvasó számára. A cikkekről pedig csak annyit, hogy még a legkomorabb búbánatos egyedeket is képes mosolyra fakasztani olyan fárasztó humorral fűszerezve, amelyet leginkább a Sztaki szótár féle online elmebajhoz tudnánk hasonlítani. Mindent egybevetve megéri a klikkelést, ha ellátogatsz a Bahia Music oldalára, mert biztos, hogy találhatsz ott valamit, ami szélesíti látókörödet, megnevettet, vagy akár el is gondolkodtat. És ez igen ritkán jár együtt a mai internetes világban, de néha még most is sikerül. **PCF**

Klikkelj ide!

→**Klikkelj ide...**
www.bahia.hu

Főoldal ARTuális Archívum Üzletek Galéria Hír Video

Keresés a Bahián
Keresés
tovább »
Info
BAHIA SZÍNPAD programja 2002
Bahia zenekarok
MP3, stream, zenekari honlapok, hírek...
Webkiadó
Külső feltöltések, sztárok és ifjú titánok
WordCitizen
Najmányi László írásai
Galéria
Szombathy: Art & Erotoflux
Éneklő boxoló
drMáriás sikolyai a szorítóból
Hangtérkép
Hajnóczy Csaba furcsa zenékről

ARTuális
Patti Smith: Szentjánosbogarak
„én csak én, mosom meg lábadat, s hajammal szárítom meg, neked adok, minden könnycseppet, tőrdöfésed és sóhajod, mirtuszévadod, hét lépés, míg megpihenek..."
Tóth Ildikó: Anyám tyúkja
"Anyám (Törőcsik Mari) az újságpénzt szedi a lakótelepen, a fia (Kamarás Iván) börtönben ül, lopott mert nem tudott megélni a költészetből. Egy pillanatra kisüt a nap, amerikás magyar vállalkozó jelenik meg (Cserhalmi György), nagy tervei vannak a gyárral, bevásárló központtá akarja átalakítani."

Annak, aki igényes, kifinomult szórakozásra vágyik

ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



Levelező

http://www.levlap.com

A virtuális randik korában nem csoda, hogy egyre nyílnak az olyan oldalak, ahol e-mailben küldhető üdvözlőlapok tömegét találhatjuk. Olcsó, gyors és néha hatásosabb, mint a postai levelezőlap, arról nem is beszélve, hogy mérhetetlenül sok kép található a Levlap oldalán. Szóval nincs más hátra, csak néhány kedves sor, és persze a Levap.hu üdvözlőlapja, s többet a posta közelébe sem kell merészkednünk.



Konzolos hackerek

http://www.modchip.com/

Konzolosok figyelem! Ez a lap most nektek szól! Végre egy olyan oldal, ahol megtudhatjuk, hogy mi is az a régiókód, és hogy miképpen tudunk a világ összes tájáról játékokat rendelni kedvenc konzolunkhoz. A Modchip lényege, hogy a nagyobb játékgépekhez ajánl olyan átalakító chipeket, amelyek segítségével a japán, vagy az amerikai NTSC rendszerben futó szoftvereket nyugodt szívvel futtathatjuk egy 50 Hz-es televízión is. Érdemes megnézni, sok érdekes információ található itt, főleg a szakavatottak részére.



TérképÉSZ

http://www.mapnet.hu

Főleg a nyári szezonban jön jól egy olyan oldal, ahol rengeteg térképet találhatunk, sőt mi magunk is készíthetünk egyet az előre bevitt információk alapján. Remek találmány, könnyen áttekinthető, s teljes egészében magyar oldal, így ezentúl nem kell bajlódnunk a több kilós világtérkép hurcolásával, elég ha kinyomtatjuk saját útvonaltervünket, aztán irány a nagyvilág, a tengerpart, vagy kinek mi tetszik.

OLVASÓI AJÁNLAT

KÜLDD EL A KEDVENCED



http://www.balaton.hu

Balaton

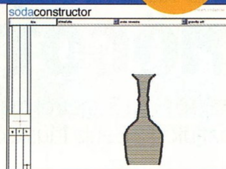
Végre született egy igazán jól használható információs oldal, szállásajánlatokkal és programfüzettel, amely segít abban, hogy ne csak vaktában válasszunk nyaralóhelyet a Balaton környékén. A programajánlókkal pedig a nyári rendezvényekről is tájékozódhatunk.



http://www.fn.hu/nyar2002

Figyelő

A Figyelőnet oldala minden napra ad egy tuti tippet, hogy hova, hogyan és miért érdemes menni a nyár során. A sátorozástól kezdve a táborokon át, egészen a fesztiválokig – komoly linkgyűjtemény segíti a tájékozódást, bármiről is legyen szó.



http://www.sodaplay.com

Drótállatkert

Ha néhány matematikus unalmában összedugja a kis fejét, cifra dolgok születhetnek.. Ezen az oldalon többek között egy vektorgrafikával felépített és mozgatható állatvilág szerepel, akiket a 2D minden adottságával lehet szadizni. Mindenképpen látni kell!

CARTOON WEBWORK

KÉPREGÉNY Ha önfeledt szórakozásra vágysz, ezt nézd meg!



Garfieldtól Gary Larsonon át a Bizarróig minden stílust megtaláltok

→Klikkelj ide...
www.comics.com

Vessetek bár meg érte, ha kikapcsolódásra vágyom, én még gyakran ma is a Cartoon Network-öt szoktam bámulni. A gyermeki ártatlanságot a pimaszsággal kiválóan ötvöző rajzfilmfigurák ugyanis nem akármilyen produkcióra képesek, gondoljatok csak Tapsi Hapsira, Dodóra, vagy épp Johhny Bravo-ra. A www.comics.com weboldalon a hozzájuk hasonló képregényfigurák életébe tekinthettek be.

A különböző stílusok között a viccestől a cinikuson át egészen a maró gúnyig szinte mindent megtalálhattok. Az adatbázis hatalmas, több évre visszamenő archívumban kereshettek, vagy csak nézelődhettek az olyan nagy nevek munkái között mint Gary Larson vagy a torkos sárga macska, Garfield papája, Jim Davis.

A Cartoon of the Day linket mindenképpen érdemes megtekinteni, ugyanis itt minden nap a weboldal szerkesztősége által legütősebbnek ítélt rajzok szerepelnek. Ha pedig valakik, hát ők láttak már cifra dolgokat már ami a képregények ACME-széfes, kilapulós, önfeledten vidám világát illeti. **PCF**

MAGYAR TALÁLMÁNY A KÖZPONTBAN

JÁTÉK A virtuális Rubik-kocka meghódítja a nagyvilágot. Lehet büszkélkedni!

Nyugodtan állíthatjuk, hogy a mi generációnk még jól ismerte a Rubik-kockát, s a boldog nyolcvanas években sok estének ráment arra, hogy minden a varázslatos kocka minden oldalán ugyanolyan színek jöjjenek ki.

Ez a játék annyira kinőtte magát, hogy világszerte sikert aratott, s a kilencvenes évek elején még dokumentumfilm is készült róla, illetve történetéről. Még azóta is foglalkoznak vele fanatikusok, akik a tökéletes kirakási technológiát keresik elméletben és gyakorlatban egyaránt. Az új generáció persze már sokkal könnyebb helyzetben van, hiszen részben nekik is készült a www.rubiks.com, amely számtalan szabályt, ötletet, tippet ad a világ egyik legszínesebb és rejtélyesebb kockájához. Ezen az oldalon több on-line játék is megtalálható, melyek segítik a gyakorlást és a felkészülést az igazi nagy kihívásra.

A chaten pedig az agymunkában megfáradt látogatók cserélhetnek eszmét a témát illetően, mi már ott is találkoztunk olyan megoldási képlettel, amely megkönnyítette dolgunkat. Szóval folytatódik a Rubik őrület, immár virtuális formában, de cseppet sem unalmasabban. **PCF**



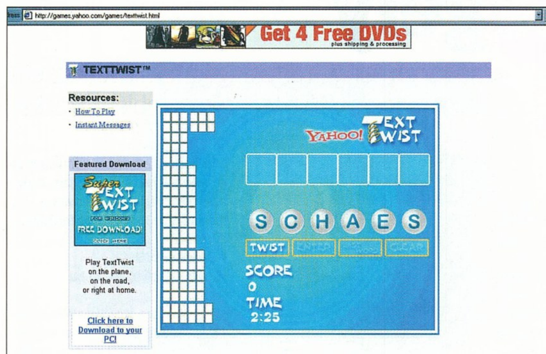
Ezt tekerd meg fél kézzel!

→Klikkelj ide...
www.rubiks.com/

ONLINE SZÓKIRAKÓ

Klikkelj ide!

JÁTÉK Vajon mit lehet kihozni a SCHAES szóból?



Totálisan addiktív nyelvi ügyességi játék, ahol a gép által felkínált hat betűből kell a lehető legtöbb értelmes angol szót kirakni. Minden esetben két perc áll rendelkezésünkre, hogy agytekervényeinket megtornáztassuk. Fel kell ám kötni azt a bizonyos nadrágot, a program ugyanis csak akkor enged továbblépni, ha a minden esetben kirakható hat betűs szavak legalább egyikét megfejtjük A Twist gomb megnyomásával szabadon keverhetjük a betűket, hátha Fortuna istennő a segítségünkre siet és éppen a hiányzó hatbetűs szó rakódik ki a szemünk előtt. Angol szókincs fejlesztésére kiválóan alkalmas, azonban mindenki kérdezze meg orvosa, gyógyszerésze tanácsát, mielőtt belevágna a TextTwistelésbe, mivel roppantul idegesítő tud lenni, ha 3 másodperccel az idő lejárta előtt jövünk rá a megoldásra, ám akkor már nem tudjuk berakni a megfelelő helyre a betűket. Ennek ellenére a játék maga kiváló, leginkább meg munkahelyen töltött üres órák eltöltésére tudnánk ajánlani, persze mi nem azért ismerjük ezt az oldalt, mert egyébként nem szoktunk dolgozni, csak ismerünk olyat, aki szokott ilyeneket csinálni. Borzasztó dolog! A TextTwist-et csekély díjazás ellenében otthoni gépünkre is letölthetjük, ha ugyan még nem hullott ki az összes ősz hajszálunk. Egyébiránt tudtátok, hogy az ELECTRICIAN szó betűiből több mint 150 értelmes anagrammát lehet kirakni?

→Klikkelj ide...
http://games.yahoo.com/games/texttwist.html

Kérdezd a mestert...

PC-felvilágosítás

Elsősegély


Gerhák Zsolt

A Zsolti gyomrából eredő korgó hangok arra engednek következtetni, hogy itt az ideje, hogy ismét megetessük a technikai problémáitokkal.

Gyors kvízjáték

Vagy olyan jó mint Zsolti?

A élet iskolájában a nagy pofonokból szerzett diplomád itt mit sem ér.

1 Melyik program szkenneli a user settings-et amikor frissítjük a Windows XP Pro-t?
a) Scanstate.exe
b) Sysprep.exe
c) Mseiexec.exe

2 Melyik disk elrendezést nem támogatja az XP Pro?
a) szimpla volume
b) tükrözött volume
c) ívelt volume

3 Mekkora a legkisebb szükséges hely az XP Defrag futtatásához?
a) 10%
b) 15%
c) 25%

4 Melyik a legkorlátozóbb file engedélyező ezek közül?
a) Read
b) Write
c) Full control

5 Mennyi karaktert tud a nyomtató a DOS kliensekkel megosztani?
a) 255
b) 31
c) 11

Válaszok a 125. oldalon

Nyomtatási gondok

Nyomtatók

K A múlt héten beállítottam a nyomtatót, hogy nyomtasson ki egy anyagot, én meg közben lementem a boltba. Amikor visszaértem a gép fél úton le volt fagyva, úgyhogy újraindítottam, és megint elindítottam a nyomtatást. Ez alkalommal előjött egy hibaüzenet ami azt mondta STOP 0x0000001E. Windows NT4 Workstationön dolgozom.
Szilágyi Balázs
SziBA@mail.hu

V NT4 mi? Nem sok NT-vel kapcsolatos kérdést kapunk. Az utolsó amire emlékszem még a PCF 118. számában volt. Azon már sokat gondolkodtam, hogy ez most csak a piac behatását jelzi az Operációs rendszerek területére, vagy csak azt jelenti, hogy az NT felhasználók egyszerűen túl okosak ahhoz, hogy a segítségemet kérjék. Ami az egészet még kiábrándítóbbá teszi az az, hogy ez sem egy igazi NT-hez kapcsolódó kérdés. Majdnem biztos vagyok benne, hogy csak egy elromlott nyomtatóról van szó. Bizonyos régebbi Lexmark nyomtatók szokták ezt csinálni, de egy nyomtató nem lesz egyik pillanatról a másikra régi; vagy működik a Windows valamelyik verziójával vagy nem. Kezdd a gyártó weboldalán, és töltsd le a legújabb NT4-hez tartozó vezérlőt. Ha ez sem segít, lehet, hogy újra kell installálni az NT-t. De a már meglévő rendszeredre, az Isten szerelmére, nehogy bármit is elkezdj formatálni!

Olvasóitipp
Küldte: Kis András
Genga21@hotmail.com
Az XP-t rá lehet bírni, hogy a keresésnél a rejtett rendszer file-okat is figyelje. Kattintsunk a **Start→Search→All files and folders→More advanced options**-ra, majd a **Search system folders, Search hidden files and folders**.

>>Ha egy CRT monitor van a laptopodhoz illesztve akkor kérlek üsd meg magad valami kemény tárggyal.

Merevlemezek

Lassabb leállás

K Néha amikor elindítom a gépemet elkezdi futtatni a Scandisc-et. Azt mondták nekem, hogy ez akkor szokott előfordulni amikor ha a Windows összeomlott, és valami hibát okozott a merevlemezen. Csak az a furcsa, hogy én akkor tapasztalom ezt amikor normálisan állítom le a Windows-t. Hagyjam, hogy a Scandisk végigfusson, és van-e megoldás, hogy többet ne forduljon ilyen elő?
Marek Krisztián
Marek.Krisz@freemail.hu

V Amikor a gép feláll, a Windows ellenőrzi, hogy normálisan kapcsolták-e le legutóbb. Ezt úgy csinálja, hogy olyan file-okat keres a temporary könyvtárban amelyek normális kikapcsolás esetén kitörlődnek. Néhány rendszerben a disk egészen a merevlemezen található internal cache-re ír (és még a törlés is egy bizonyos fajta törlési folyamat) és az alaplap még ezeknek a file-oknak a felírása előtt lekapcsol. Mivel a disk cache a RAM-ban tárolódik, letörlődik és a temporary file-ok a következő indításnál még mindig rajta lesznek a gépen. Tehát itt van a kutya elásva. A Windows 98 a hibás, mivel nem ad elég időt a merevlemeznek, mielőtt arra utasítja az alaplapot, hogy kapcsolja le az áramot. Ez az ME-vel is megtörténhet, de abban már van egy patch ennek az elkerülésére, amiből meglátszik, hogy nem sokat nézegeted a Windows Update oldalt. De semmi gond menj és keresd meg a javítást a www.microsoft.com/windows98/downloads/contetns/wucritical/q273017/default.asp oldalon. Lehet, hogy regeditben egy új DWORD értékre is szükség lesz



A Windows könnyen összezavarja a Scandisc-et ha akkor kapcsolja le az áramellátást amikor az még ír.

>>SCSI VEZÉRLŐKÁRTYA

Hogyan tanítja móresre a vezérlők nagyfiúja a jó öreg IDE-t.

KÜLSŐ CSATLAKOZÓ

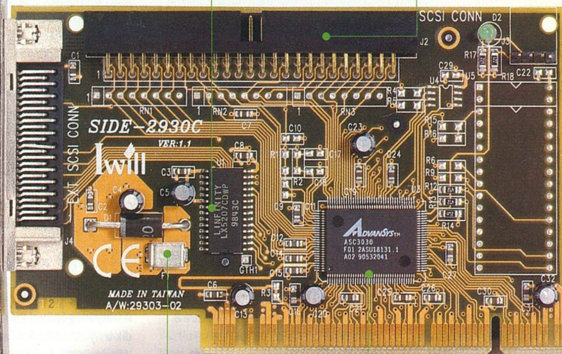
A külső SCSI eszközök helye. Mindkét csatlakozón hét-hét eszközt üzemeltethetünk egyszerre.

AKTÍV LEZÁRÓ

Az SCSI bust mind a két oldalon le kell zárni, és ezt a chip a kártya végein meg is teszi.

BELSŐ 50 PIN-ES SCSI CSATLAKOZÓ.

Ez a belső SCSI eszközökhöz szükséges, mint például merevlemezekhez, és CD újraírókhoz.



TÖBB FÁZIS

Az ilyen high-end kategóriás kártyák mint az Iwill SCSI vezérlő, több fázist használnak, hogy az elektromos impulzusoktól megvédjék magukat. Ezek leállítják, majd automatikusan újraindítják magukat egy rövid idő után.

SCSI CHIPKÉSZLET

Tulajdonképpen ettől működik az egész cucc. Ennél egy Advansys 3030-as chipkészlet szolgáltatja a 10 Mb/sec-es sávszélességet szinkron módban.

a HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion-ban CacheWriteDelay néven, amit állít 2000-re (decimálisan persze), mielőtt a patch-t használatba veszed.

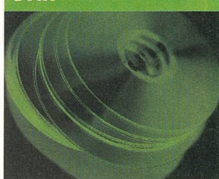
Betűk

ClearType

K Nemrég felújítottam a gépemet Windows XP Home-ra, részben azért az úgynevezett ClearType technológiáért, aminek élesebbé kellett volna tennie a betűimet, vagy mi. Most vagy nem olyan feltűnő a változás mint reméltem, vagy csak az én gépemen nem működik, mert el vagyok átkozva. Majdnem kizárólag szövegszerkesztésre használom a laptopomat, úgyhogy nem nagyon érdekel mindenféle MediaPlayer, vagy háttér, meg mindenféle csini ikonok. Én csak a ClearType-ot akarom!
Farkas Péter
peterwolf@mail.digite2002.com

V A felújítás magában nem fog túl sok változást okozni, mert a ClearType, alapértelmezésben nincs bekapcsolva. XP valahogy azt nem nézi, hogy LCD képernyőnk van. Hogy bekapcsoljuk menjünk a Start➡Control Panel➡Appereance and Themes➡Display-re. Itt menjünk az Appereance tabulátorra, kattintsunk az Effects-re, és annál a résznél ami azt mondja „Eljárás a képernyőn megjelenített betűk széleinek simítására" kapcsoljunk a Standardról a ClearType-ra. És már látni is fogjuk, hogy az ablakban, és az asztalon látható betűk hirtelen mind élesebbek és kidolgozottabbak lesznek. Persze nem működik minden helyzetben: a nagyon kis betűk például nem sokat profitálnak a technológiából. Ha ezek után sem történne semmi, vagy a ClearType már be van kapcsolva, még mindig maradt néhány lehetőségünk.
A ClearType csak 256 szín, és 24 bites színmélység fölött hajlandó működni. Ezenkívül LCD képernyő kell neki, úgyhogy ha egy CRT monitor van a laptopodhoz illesztve, akkor kérlek üsd meg magad valami kemény tárggyal, és spórold meg nekem hogy megkeresselek! Aztán, van néhány LCD képernyő ami nem kompatíbilis a ClearType-pal.
A technika a piros, zöld és kék diódák egyes pixeleken való elrendezéséből ered. Azzal, hogy a pixelek színeit megváltoztatja a betűk széleinél, a ClearType a piros vagy kék sáv megvilágítását eredményezheti. Ez egy pixel szélességének egyharmadát adja a betűhöz, és így segíti az egyenetlen szélek kiegészítését. Ahhoz hogy működjön a ClearType-nak tudnia kell, hogy a piros subpixel a bal, a kék pedig a jobb oldalon van. És ez bizony néhány képernyőnél pont fordítva van. Az ilyen képernyőknél a ClearType aktiválása csak még rosszabbé teszi a helyzetet. Viszonylag sok a ClearType-ot szolgáló segédprogramot találhatunk a www.microsoft.com/typography/cleartype/cleartypeactivate.htm oldalon, amit rejtélyes módon kihagytak magából az XP-ből.

GYIK



Over-burning

Az írható CD-k újrafelhasználási módja?
Nem de majdnem. Az overburning azt jelenti, hogy több adatot viszünk fel a CD-R-re mint amennyi a kapacitása.

Mennyi az?
A Vörös Könyv szerint legalább 74 perces, vagyis 650 Mb-s, de a 80 perces 700 Mb-s kapacitású is elterjedt, és a legtöbb driver ismeri.

Láttam 680 Mb-s CD-R-eket...
Azok csak sima 74 perces lemezek voltak, ahol a Megabyte-ot 1000x1000 byte-ként határozták meg (mint a merevlemezeknél), és nem 1024x1024-nek (ahogy minden másnál).

Mennyivel több adatot lehet feltenni?
A Vörös Könyv 74 perces CD-khez ugyanúgy legalább 90 másodperces lead in-t és lead out-ot ír elő. De a megfelelő eszközzel és programmal, írhatunk erre a területre is, és így nagyjából 15 Mb-nyi helyet nyerünk. Amióta az overburningre képes drive-ok megjelentek a gyártók elkezdtek 90, és 99 perces lemezeket gyártani 790 Mb, és 870 Mb névleges kapacitással. A gyártók sohasem reklámozták a meghajtóik overburning tulajdonságait, mert úgy ítélték meg, hogy arra már nincsen szükség.

Ha egy lemezt overburn eljárással írtunk akkor azt minden meghajtó olvassa?
Nem. A meghajtónak képesnek kell lennie az olvasófejet a normális adatterületen kívül helyeznie, hogy képes legyen olvasni az így megírt adatokat.

Lehet alkalmazni az overburn-t audio CD-k írására is?
Igen, de valószínűleg egyetlen audio lejátszó sem fogja tudni lejátszani. Azt azért vegyük figyelembe az írásnál, hogy a CD-R-ek minden 2352 byte-os szektorában 304 byte-ot elrejt a szemünk elől hibajavításra. Mivel az audio CD-k nem használják ezeket a részeket, egy 650 Mb-s CD-R-re nyugodtan írhatunk WAV file-okat egészen 747 Mb-ig az overburning felhasználása nélkül.

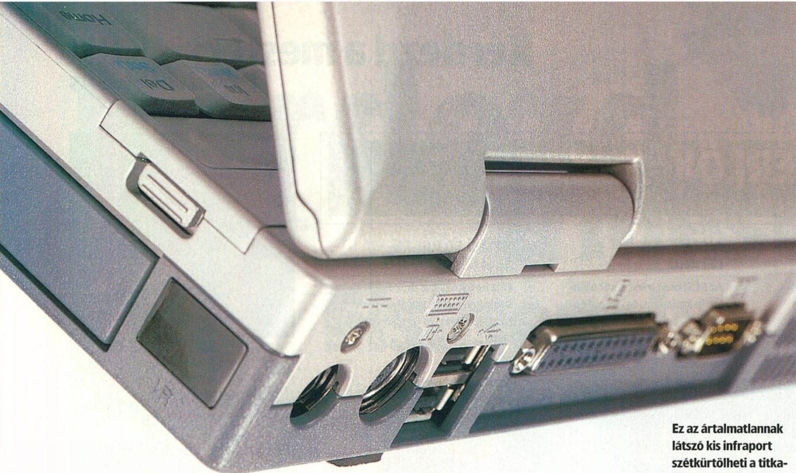
hogy Allow others to send files to your computer using infrared communications.

Alaplapok

Lefagyó nyomtató

K **Van egy problémám a nyomtatómmal, amit nem hiszem, hogy képes leszel megoldani, mivel én már annyit vesződtem vele. A probléma azzal az átkozott USB Epson c20ux nyomtatóval van. Minden egyes alkalommal amikor egy képet, vagy egy dokumentumot ki akarok nyomtatni, nyomtató elindul, aztán lefagy miközben a bekapcsoló gomb elkezd zölden villogni, és ennyi. Ha leszedem a dokumentumot a nyomtatási listáról, akkor lefagyasztja az egész rendszert. Már többször beszéltem az Epson technikai segélyvonalával, és már többször végig kérdezték az összes lehetséges megoldást, és semmi. Letöltöttem a Viatech 4 in 1 vezérlőjét, és megváltoztattam az USB portot. A Device Manager semmilyen hibát nem jelez. A bátyám gépével tökéletesen működik a nyomtató, ráadásul mindketten Windows ME-t használunk.**
Kiss Gabriella

V Tehát biztos, hogy nem a nyomtatóban van a hiba, és úgy néz ki, hogy a meghajtóknak sincs semmi bajuk egymással. Akkor már csak az USB kábel maradt. Én, ha a te helyedben lennék, nagyon alaposan megvizsgálnám a rendszert: először kicserélném az USB kábelt, aztán ugyanabba az USB portba egy másik USB eszközt dugnék, aztán kipróbálnék egy sima nyomtatót a párhu-



Ez az ártalmatlannak látszó kis infraport szétkürtölheti a titkainkat a világnak.

>>Ne használjuk egyazon rendszeren a Windows 95-öt és az XP-t, mert az Isten megkísértése.

Biztonság

Infra Hackerek

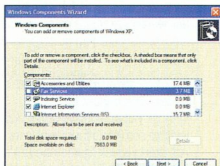
K **A laptopomnak van egy infraportja, amit mindig használhatatlannak véltem. Viszont amióta olvastam, hogy az egész életedet megváltoztató élményben volt részed egy mobiltelefon és az XP segítségével, én is elkezdtem kísérletezni, hogy más laptopokkal sikerüljön csatlakozni. Úgy tűnik, hogy ha működő infraport van a közelben, akkor az XP kérés nélkül kapcsolódik hozzá. Vannak itt biztonsági intézkedések? A vonaton mellettem ülő srác képes lenne ezen keresztül betörni a gépembe, teszem azt egy Palmtop segítségével?**
Kovács János
broáf@freemail.hu

V Nem valószínű. Hacsak nem volt az eddigi életed egy nagyon rossz James Bond film előjátéka. Mindenesetre a Hackernek 2 méternél közelebb kellene lennie hozzád és az infraportját egyenesen a tiedre kellene irányítania. Mindössze annyit kell tenned, hogy megzavard, hogy egy pillanatra a port elé teszed a kezed (persze ha tényleg egy James Bond filmben lennél, akkor valószínűleg infravörös lézert használna a hacker, és ily módon az összes ujjad egy füstölgő kupacként végezné az öledben). De vannak kevésbé paranoid lehetőségek is arra, hogy észrevedd ha spontán jön létre infra kapcsolat – a figyelmeztető ablakocska például elég feltűnő lehet. Szerencsére ez megvalósítható. Kattintsunk a Start➡Control Panel➡Printers and Other Hardware➡Wireless Link-re, és a File Transfer címszó alatt üssük ki azt a lehetőséget,

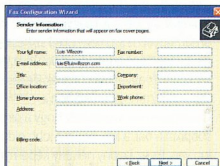
Olvasói tipp
Küldte: V. Tamás Budapest
Ha nem látod a tabulátorokat, vagy a menüt a Task Managerben, lehet hogy véletlenül Tiny Footprint módba kapcsoltál. Klikkelj kétszer az üres helyre a tabulátorok körül, hogy beállítsd a módokat.

>>CSAK A FAXOT ASSZONYOM

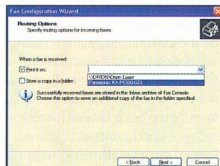
A faxos technikai segítség visszatért a Windows XP-vel?



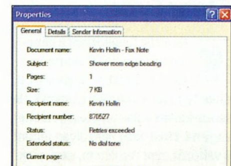
01 **Az XP valóban egy fax kiegészítővel érkezik, de ez nem installálódik fel alapból. Hogy felrakjuk klikkeljünk a Start➡Control Panel➡Add or Remove Programs➡Add/Remove Windows Components-re, majd jelöljük be a Fax Services helyet. Be kell tennünk a CD-t, hogy néhány file-t felmásoljon, majd klikkeljünk az OK-ra és a Finish-re.**



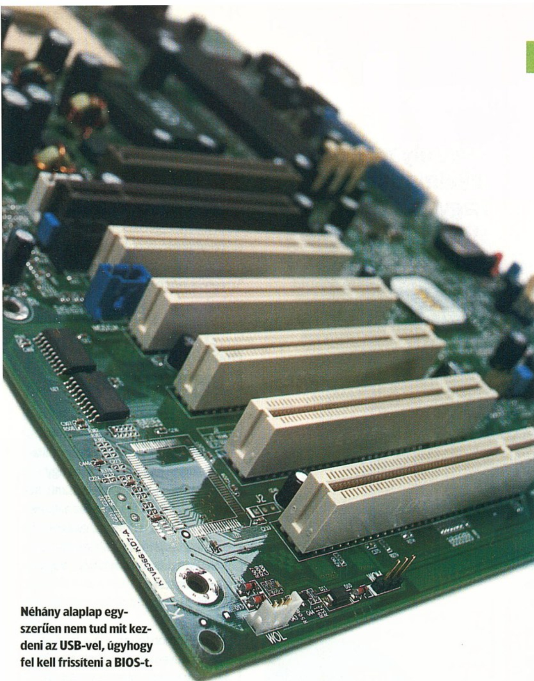
02 **Kattintsunk a Start➡All Programs➡Accessories➡Communications➡Fax➡Fax Console-ra. Ez elindítja a Fax Configuration Wizardot, ahol beírhatjuk a nevünket és a címünket a kezdőoldalra. Amellett is dönthetünk, hogy csak küldeni, vagy csak fogadni engedje a faxokat.**



03 **Hogyha engedélyezzük, hogy fogadjon faxokat, beállíthatjuk az XP-t, hogy automatikusan adja a jelet egy bizonyos számú kicsöngés után, vagy manuálisan is megtehetjük ezt. Az utóbbihoz az kell, hogy sikerüljön ráklikkelni a Fax Console➡File➡Receive a fax now-ra... mielőtt a hívó fél letenné.**



04 **Választhatunk, hogy a bejövő faxokat azonnal a nyomtatóhoz irányítsa, vagy másolja bele egy könyvtárba, de a Fax Console mindenképpen megtart magának egy példányt. Dupla klikk a faxon, hogy elolvassuk, vagy menjünk a Properties -re olyan információkért, hogy ki a fax küldője, fogadója, és hogy hol áll éppen az adatátvitel.**


Néhány alaplap egyszerűen nem tud mit kezdeni az USB-vel, úgyhogy fel kell frissíteni a BIOS-t.

zamos porton, majd végül kipróbálnék egy másik USB nyomtatót. A leveledben megemlítetted, hogy KT7A RAID alaplapod van,és most jut eszembe, hogy az Abit és Asus alaplapoknak van egy kis USB problémájuk a korai BIOS változatokban. Egy gyors pillantás a www.abit.com.tw/abitweb/webjsb/english/download.jsp-re, talán megoldhatja a gondjaidat.

Két rendszer egy gépen

Kulturális sokk

K **Szeretném beállítani a rendszeremet, hogy Windows XP-vel és 95-tel is induljon. Tudsz nekem valami tanácsot adni?**
S. Róbert

V Rengeteget: ne fecséreld az idődet olyan TV műsor nézésére amire nem is figyelsz oda, ne igyál 20-nál több sört egy héten, de 5-nél kevesebbet se, és ne akarj egy rendszeren egyszerre Win95-öt és XP-t futtatni. Miért? Azért mert ez Isten megkísértése lenne. Ez olyan mintha egy bengáli tigrist tartanál egy vietnami gyöngytyúkkal egy helyen. Vagy mintha egy .50-es kaliberű beretta puskát szárazbabbal töltenél meg. Stb., stb. Más szavakkal rázós, de legalábbis nem biztos, hogy megéri. Ha még a Win95-ös időkből való a rendszerünk, akkor ki van zárva, hogy anélkül fusson rajta az XP, hogy felújítanánk a merevlemezt, a RAM-ot, a grafikus kártyát, a monitort, és valószínűleg a modemet és a billentyűzetet is. Hogyha meg az XP jól működik akkor meg minek neked a Win95 a jó ég áldjon meg??? Az egyetlen dolog amiben jobb mint az XP az a lefagyás. Ha engem kérdezel (amit anélkül, hogy tudtad volna, hogy mire vállalkozol megtettél) az egyetlen értelmes variálása két Windows rendszernek az XP és a 98 összehozása. És még ez is csak néhány régebbi játék miatt érdemes igazából. Nem ez a lényeg; nincs sok különbség a 95 és a 98 között ha második rendszerként akarjuk használni. Győződjünk meg róla, hogy a Win9x már föl van installálva mielőtt felraknánk az XP-t. Installáld fel a két op. rendszert két különböző partícióra, meg fogjuk látni, hogy az XP egy boot.ini boot menüt csinál nekünk.

Ha szeretnénk elérni az XP-s partíciót a Win9x-ről bizonyosodjunk meg róla, hogy FAT16-tal vagy FAT32-vel vannak formattálva, mert amúgy nem tudják használni az NTFS-t. Ha Win95 OSR1-esünk van akkor már a FAT32-t sem tudjuk használni, de hát ez csak egy újabb ok, hogy ne használjuk a Win95-öt.

Op. rendszer beállítások

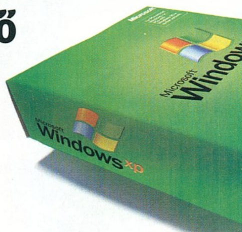
Írásjelek

K **Van rá valami mód, hogy rávegyem az XP System Monitorát arra, hogy kirakja a vesszőket a milliónyi adat közé amit kijelez?**
Len Dávid

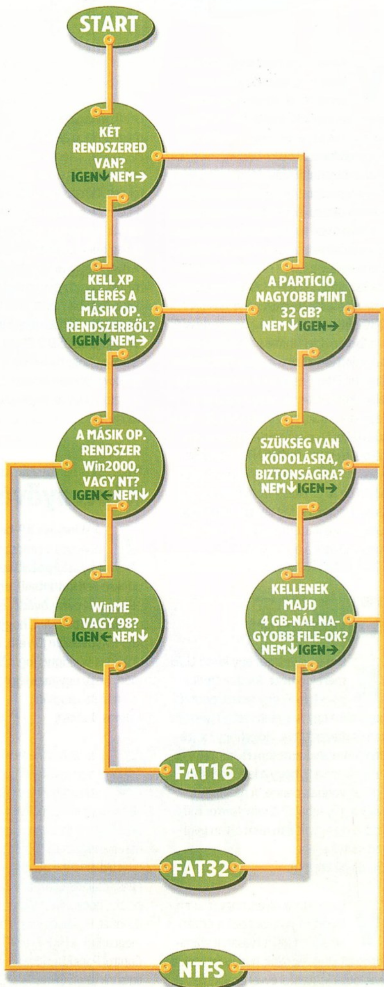
↘

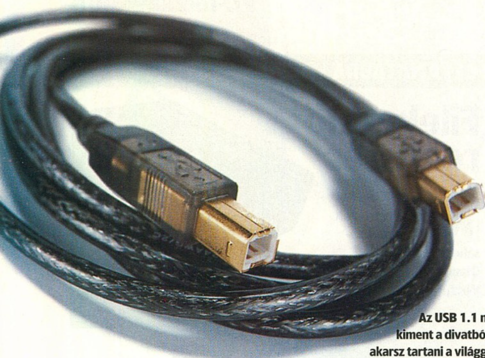
FOLYAMATÁBRA

Filekezelő rendszer



K Melyik filekezelőt használjam a Win XP felinstallálásához?
Oltai Márk
Veszprém





Az USB 1.1 már annyira kiment a divatból. Ha lépést akarsz tartani a világgal akkor az USB 2.0-ra van szükséged.

V Akkor most nézd meg a bevezetőnél még egyszer, jó alaposan azt az arcot. Tényleg egy kifejezetten becsapható arcnak néz ki? Olyan naivnak hat ez az arc, hogy bedőljön egy ilyen nyílt támadásnak? Úgyértem egyáltalán ki használ System Monitort? A Windows legszomorúbb segédprogramja (persze a Paint-et kivéve). És ki használja ráadásul olyan gyakran, hogy az elválasztó vesszők hiánya zavarni kezdje? Megmondom én: azok az emberek akik túl sok időt töltenek a Microsoft Knowledgebase olvasásával, és azt gondolják „Aha, Q300884-es cikk – hogyan jeleztessük ki a System Monitorral a vesszőket. Lássuk vajon Zsolti ezt is tudja-e?" Ez övön aluli volt Dávid, nagyon! A büntetésed tulajdonképpen annyi, hogy indítsd el a regeditet, és adj hozzá egy DWORD típusú értéket DisplayThousandsSeparator névvel a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\SystemMonitor\-hoz, és állítsd be az értékét 1-re. Némi szerencsével azonnal ki fog derülni, hogy ezt a tulajdonságot azért hagyták ki, mert baromira lelassítja a rendszert.

USB

A rossz port

K Nemrég vettem egy külső USB merevlemezt. Amikor bedugom kapok egy hibaüzenetet, hogy nem egy nagysebességű porthoz van csatlakoztatva. Hogyhogy? A gépemet tavaly karácsonyra kaptam, és azt gondoltam, hogy a leggyorsabb portok vannak benne. A meghajtó, vagy a gép hibája? A winchester működik, de egyáltalán nem olyan gyorsan mint kellene.
Eördögh Endre

V Nem létezik olyan, hogy új számítógép, csak különböző mértékű elavulás. Egy ma vásárolt számítógép alkatrészeit nyolc hónappal ezelőtt gyártották le, másfél évvel ezelőtti tervek alapján, a 2000-es követelményeknek megfelelően. Az USB nagy sebességű verziója az USB 2.0, és habár azok az eszközök amik ezt használják, már kaphatók, a nagysebességű USB portokat még legalább az év végéig nem fogják alapból beépíteni a számítógépekbe. Ez volt a rossz hír, most jön a jó: most már fel installálhatod az USB 2.0 vezérlőt. A Dabs (www.dabs.com) árul egy PCI kártyát mindössze 16000 Ft-ért. Ezzel öt nagysebességű portot nyersz, amibe bedughatod a winchesteredet, és még mindig marad négy amivel garázdálkodhatsz. Azonban most jön a keserű utóíz: az egyetlen Windows op. rendszer ami támogatja az USB 2.0-t az XP, és az is csak úgy, hogy ha letöltünk egy patch-t a Windows Update oldalról. De az év végére biztos, hogy az alapfelszerelésben is benne lesz.

Op. rendszer beállítások

Képernyővédő

K A Windows XP-ben ha sokáig hagyom a rendszert állva a logon képnél (ahol a saját képünkre kell kattintani), egyszer csak előjön a képernyővédő. Igazából csak annyi a problémám, hogy nem a saját képernyővédőm jön elő, hanem az unalmas Windows logo. Van rá valami mód, hogy ugyanaz legyen mint a saját beállításaimnál?
Vilmos Katalin

V Igazából sohasem értettem, hogy miért jó a képernyővédőt megváltoztatni. Ha egyszer elindul, akkor úgyis valószínűleg messze vagy a géptől nem? Ez olyan mintha alkalmaznál egy nagyszerű babysittert, aki mindig csak akkor lenne nálatok amikor az egész család elutazott. Viszont úgy gondolom, hogy a SETI egyszer még kifizetődő lehet. Használjuk a regeditet, hogy megtaláljuk a HKEY_USERS\DEFAULT\Control Panel\Desktop-ot és kétszer kattintsunk rá a SCRNSAVE.EXE-re és írjuk be annak a képernyővédő file-jának a nevét amit használni szeretnénk. Ha a file nem a System32 könyvtárban van, akkor meg kell adnunk az elérési utat.
A ScreenSaveTimeOut érték meghatározza a másodpercek számát ami után előjön a képernyővédő, és ha esetleg megutálnánk a dolgot, kikapcsolhatjuk a ScreenSaveActive értékének 0-ra állításával.

>>Ez olyan mintha alkalmaznál egy nagyszerű babysittert, aki mindig csak akkor lenne nálatok amikor az egész család elutazott.

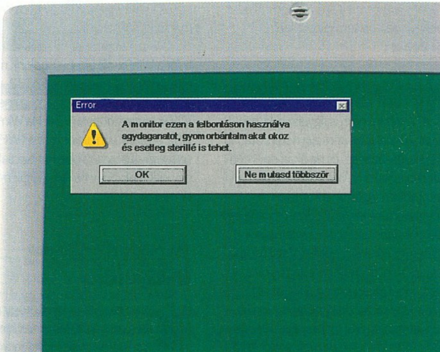
Olvasói tipp
Küldte: Németh Roland
Ha az *IE6*-os installálásunk állandóan leáll két százalék körül, akkor az *IE5*-ös installációnk valószínűleg read only-ra van állítva. Változtassuk meg a read only beállítást minden file-on az *Internet Explorer* könyvtárban.

Monitorok

Rágcsálnivalók

K A képernyőm egyfolytában villog. Teljesen mindegy, hogy mit csinálok, hirtelen egy pillanatra minden nagyobb lesz (és egy halk sziszegő hangot lehet hallani), aztán minden visszaáll normálisra. Csak tegnap kezdte ezt csinálni, és azóta nem csináltam semmi változtatást a gépen. Ez a monitorom hibája, vagy a kijelző adapteré?
Székely János

V Ez a monitorod hibája, és elég sok ilyen levelet kapok. Nem tudom, hogy miért de általában könnyű különbséget tenni a grafikus kártya, és a monitor problémák között. Alapvetően a grafikus kártyák felvillanásai digitális, míg a monitor problémái analóg eredetűek. Az előbbi furcsa nyomokat hagyhat egy mozgó dolog után, mindenfelé pixeleket, és furcsa alakzatokat. Ezek mindig ugyanolyan felbontásúak lesznek mint az aktuális képbeállítás, és általában nem hagyják el az ablakok határát. Az utóbbi a monitor legmagasabb felbontásán, és frissítési szintjén jelenik meg. Itt mindenféle függőleges, meg vízszintes vonalakat kapunk, meg színes köröket,



VÉGZETES KIVÉTEL HIBA

kép villódzást, és hirtelen változásokat a képbeállításokban. Ebben az esetben egy halott monitorról beszélünk. Hogyha még új, hívjunk ki egy jó TV szerelőt. Amúgy pedig örüljünk a lehetőségnek, hogy egy új plazma képernyőt vehetünk magunknak.



Ergonómia

Képernyőszűrők

K Bocs, hogy ilyen nem-technikai dologgal untatlak, de már mindenhol megnéztem és sehol sem találom a választ. Túl sok időt töltök el a számítógép előtt, és vettem egy tükröződésmentes, sugárzás szűrő képernyőszűrőt, hogy azért mégse vakuljak meg idő előtt, és hogy a leendő gyermekeimnek egyikének se legyen három karja. Sajnálatos módon amikor megpróbálom letisztítani, mindig lejön róla a tükröződésmentes borítás, és így nem lehet olyan jól használni.
Chip

V Ez a „minden egyes alkalommal amikor ezt a körmömet a szemembe nyomom, szúró fájdalmat érzek" kategóriába tartozik. Mindkét esetben a megfelelő megoldás, ha nem csináljuk. Tulajdonképpen ha már itt tartunk, akkor én kidobnám az egész képernyőszűrőt a fenébe. Ez az egész sugárzás dolog is csak amolyan városi legenda. Én naponta 12 órát töltök a képernyő előtt, és még nem nőttek ki a szárnyaim. A tükröződés valóban zavaró, de a megoldás a képernyő mozgatása, nem pedig egy szűrő. A számítógépnek egy ablaknál kell lennie, de háttal, hogy a fény ne süssön bele egyenesen. Ideális esetben ez egy szép kilátást nyújtó, északi fekvésű ablak. Az én irodám például gondosan így volt kiválasztva. Ez attól is megment, hogy egész nap kizárólag a képernyőt bámuljam, és ezáltal a szemeim is nedvesek maradnak. Ha már végképp nem tudsz megszabadulni a zavaró tükröződéstől, akkor már ne a monitorra, hanem inkább a szemedre rakd a szűrőt napszemüveg formájában. Az legalább jól néz ki,és könnyebb is tisztítani. **PCF**

Olvasói tipp
Küldte: Hemző László
Soha ne cseréljük ki a processzoron található hűtőbordát, és ventilátort... hacsak nem vagyunk benne biztosak.

>>Én naponta 12 órát töltök a képernyő előtt, és még nem nőttek ki a szárnyaim.



Szöveg: Luis Villazon **Rajz:** Mark Mitchell

A kvíz válaszai: 1.a 2.b 3.b 4.a 5.c

>>Visszhang

Levelek/E-mailek Ez itt a kérdések helye

Sziasztok!

Egy olyan kérdésem lenne, hogy milyen videokártyát vegyek egy AMD Athlon XP-s géphez? Geforce 3 Ti-sorozatot, vagy Geforce 4 MX-et? Köszike.

Szia!

Ha megelégszel az 1024x768-as felbontással, amit a mostanában a korszerű játékok nagy gépigénye miatt redukáljunk le inkább 800x600-ra, akkor megveheted az olcsóbb Geforce 4 MX-es kártyák valamelyikét. Ha viszont magas felbontásban játszol szívesebben, minél nagyobb részletességgel, akkor az izmosabb Geforce 3 Ti200 128Mb-os videokártyát ajánlanám. Na, ezzel még nem volt olyan játék, ami egy Athlon XP-vel felszerelt gépet megizzasztott volna.

Szia PCFORMAT!

Először is szeretném megdicsérni az új desgin-t. Nagyon jó. A CD tok visszahozatala különleges nagy örömmel töltött el. A karton is szép, csilli-villi, figyelemfelkeltő hatású, és rádásul az információtartalmára sem lehet panasz. Az tuti, hogy elrakom emlékbe az összest. Biztos sokan örülnek, hogy a fóliázottság ellenére kézbe veszik a lapot és egy-két rápillantás után, eldöntik, hogy a rajtalévő szoftverek elnyerték-e tetszésüket. Ez köszönhető a sok helyen feltüntetett tartalmaknak.

Szia!

Megteszünk minden tőlünk telhetőt, de ez még nem minden. Sok újításon gondolkozunk még, és igyekezünk megvalósítani őket mihamarabb.

Sziasztok!

A minap kaptam az egyik haveromtól két CD-t, amin volt egy-egy avi fájl. A Media Player-em mégsem hajlandó lejátszani, pedig az open menüpont alatt megtalálható ez a formátum is. A gépem egy Pentium3 850-es proci, 128Mb RAM, Geforce 2 videokártya és Windows 98 SE. Szóval akkor mi lehet a probléma?
Miki

Szia Miki!

Azt hiszem, tudom a megoldást a problémádra! A CD, illetve a DVD mellékleten találhatsz az alkalmazások között egy DivX nevű programot. Ezt kell feltelepítened. A filmed biztosan ezzel a codec-kel van tömörítve, és ez nincs még a gépeden.

Hali PCFORMAT!

Lenne egy kérdésem. Mondhatom? Naszóval: Az autómba szeretnék MP3-as lejátszót vásárolni, de nem nagyon tudom, hogy milyen lehetőségek vannak és legfőképpen, milyen árkategóriába tartoznak a különböző típusok. Az autóm egy ültetett sportkocsi, ami nem a mai utakra való, sajnos eléggé pattog a sok kátyú miatt. Attól félek, hogy a ha valamilyen CD-s megoldást választok, akkor ugrálni fog. Most egy olyan rádiós magnóm van, amin sajnos audio bemenet sincs.
Köszi.
Hesus

>>ÍRJ

Kérdésed, észrevételed van? Írd meg nekünk, mi válaszolunk!



>> United Média Lapkiadó Kft.
1106 Budapest,
Fehér út 10.

>>Megteszünk minden tőlünk telhetőt, de ez még sajnos nem minden...



Vannak olyan fejegységek is, amelyek az audio CD mellett kis csemegeként viszik az MP3-as CD-ket is. Csekkold le a márciusi számunkban írt autóelektronika mellékletet. Ott van egy kis választék...

Szia Hesus!
Igazából négyféle választási lehetőséged van, amelyek igen különböző árkategóriákból tevődnek össze:
1. Hordozható memóriakártyás lejátszó. Ennek a pozitív oldala, hogy nincs benne mozgó alkatrész, és nem ugrál, illetve akadozik a lejátszás, ha mozgatod, ütögeted a készüléket. Negatívumként a relatíve magas árat jelölném meg, ami a kis kapacitású (általában alapból 64Mb) memóriakártya bővítésekor jelentkezik. Magyarán nem olcsó mulatság egy minimum 30-ezer Forintos alaptípusra még egyszer akkora összeget ráköltení.
2. A következő lehetőség egy speciális winchester mobilkeret beépítése az autóba. A nagy tárkapacitása a tetszőleges méretű merevlemeznek köszönhető. Nagy probléma viszont a vincsik sérülékenységéből adódik. Véleményem szerint nem sokáig bírhatják a rázkódást, pláne, ha a leveledben említett autóban használnád. A készülék ára kb.: 50 000 Ft, ami winchester nélkül értendő.
3. Megemlítem továbbá a CD-s autórádiókat, amiknek elkészültek az MP3-as változatai, de a rázkódásvédelmükkel nem igazán vagyok tisztában.
4. Szerintem számodra a legjobb megoldás egy MP3-as discman lenne, ami akár több mint 90 másodperces rázkódás védelemmel is fel van készítve. A minőségével nem lehet gond, igen strapabíróak ezek a készülékek. Az áruk is igen kellemesen alakul. Akár 24 000 forintért bárki megvehet egy ilyen példányt.

Kérdésed második felére a válaszom, hogy szükséged lesz egy az MP3 lejátszó kimenetéből kijövő jack dugós kábelre, melynek a másik oldalán egy hangkazettára hasonlító átjátszó eszköz található. Ezt behelyezve a magnódba, és a másik felét pedig az újdonsült MP3 lejátszóba kötve tökéletes megoldás lesz a probléma kiküszöbölésére. Kellemes elmélkedést kívánok. És Sok sikert a vásárláshoz. Mellesleg megjegyezném, hogy én is hasonló cipőben evezek, és én például a 4. pontban említett készüléket fogom választani.

Hola PCFormat!

Megdöbbenve olvastam a júniusi számban, hogy a számítógépem titokban ártani akar nekem. Ezen annyira meglepődtem, hogy úgy döntöttem, magam veszem kezelésbe a kis alamuszit. Az eredményt nyilván sejthetitek, mivel ezt a levelet a jó öreg, csattogós írógéppel voltam kénytelen legyártani. Hja, a kalapács súlyosan károsítja ön és billentyűzete egészségét. Erről jut eszembe, hogyan lehet nálatok a tesztlaborba bekerülni? Szívesen nyomkodnám az új hájtek cuccokat. Meg azt a dögös kis szöszit is a májusi címlapról. Tényleg, neki nem tudjátok valami elérhetőségét? Na jó, mostmár befejezem, mert kezd kifogyni az írógépből a tin...

Kedves Gépzúzó!
Érzésem szerint egy kicsit túlreagáltad a PC-s egészségtippeket. A tesztlaborunkban a NASA, a Staford és az MIT legjobb szakemberei dolgoznak, amint a kezünkbe nyomsz tőlük egy írásos igazolást, már be is ülhetsz a legújabb Cray szuperszámítógépünk elé, az ebédet pedig már egy 3G mobiltelefonon rendelheted. A dögös kis szöszinek utánanéztem, csak a barátja – amatőr kick-box bajnok, határőr kommandós – telefonszámát találtam meg, de fel is hívtam, hogy megkérdezzem, mikor tudnátok találkozni, azt mondta, majd ketten felkeresnek téged a lakásodon. Aztán otthon legyél!

Kedves PCF!

Szokatlan kérdéssel fordulok hozzátok. Az a helyzet, hogy örököltem egy használt Apple Macintosh számítógépet az egyik rokonomtól. Tök szupi a gép, teljesen más, mint egy PC. Tudom, hogy ti legfőképp az utóbbival foglalkoztok (a mostani számokban azért láttam egy-két cikket Mackókról), de hátha tudtok nekem segíteni. Szóval megnéztem a gépet belülről és olvastam egy kis Mac történelmet is. Igaz, hogy egyre jobban PC-sedik, de még mindig vannak nem kompatibilis kütyük.
Az problémám, hogy egyáltalán nem tudom mit kezdjek vele. Játékokat alig lehet rá találni, és még a rendszert sem tudom összerakni rendesen. Oké, hogy felraktam az OS-t (ami amellet hogy jól néz ki, számomra teljesen új és ezért érthetetlen), de nem tudom merre tovább. Megkérdeztem boltokat, hogy megveszik-e, de a válasz az volt, hogy nem foglalkoznak Macintosh-okkal. Remek! Van egy gépem, ami rendelkezik egy OS-sel, azt kalap kabát. Ja, persze nem maradhat el az *Office* sem (ami rajta volt, de amióta babráltam a rendszert, még az sem működik). Tehát, szerintetek mit kezdjek egy ilyen géppel? Válaszotokat előre is köszönöm,
Pali

Kedves Pali!
Nem akarunk palira venni, ezért megmondjuk kekek-perec: otthoni felhasználásra nem igazán ajánlott egy Macintosh számítógép. Pontosan az általad leírt problémák miatt. Nézd meg a **www.apple.hu** weboldalt, ott fogsz találni Mac kereskedőket. Sok szerencsét, és tarts velünk továbbra is a PC-k világában, mert várnak még meglepetések. **PCF**

A hónap levele PCFormat

Hi PCF!

Rendszeres olvasója vagyok az újságnak. Szeretném megkérdezni tőletek, hogy szerintetek jó gépet vettem meg, és még azt mondjátok meg, lehet ezt még spécizni valamivel? Íme a gép:
Abit KT7A VIA alaplap
AMD THUNDERBIRD 1400/266 Mhz processzor
256Mb SDRAM memória
Sound BLASTER 5.1 CREATIVE hangkártya
CREATIVE LIVE 5.1 hangfalak
QUANTUM 60 Gb 7200 RPM merevlemez
Nvidia Geforce 3 Ti200 64 Mb DDR VGA kártya
4 nagy helyes ház
50x ASUS CD-ROM
16x DVD / 40x olvasó LG
14" GABA monitor
Samsung multimédiás billentyűzet
PS/2-es 2 gombos egér

Ez összesen 312 000 Ft volt. Nyugtassatok meg, hogy megérte ennyiért, mert a gatyám is ráment mire kifizettem. Türelmetlenül várom a választ! ÍRJATOK! Előre is KÖSSZ!!!
Bocs, hogy kihagytam
WIN 98 SE opr.

Üdv.: GÓLEM
Ui.: Király az újság!

Kedves GÓLEM!
Köszönjük a dicséretet. A konfigurációdat illetően arra jutottunk, hogy kicsit talán többet fizettél a gépért, mint amennyit kellett volna. Nem teljesen értettük például, hogy ha már egyszer vettél egy 16/40-es DVD lejátszót, miért vettél mellé még egy CD-ROM-ot is. A 14"-es monitor sem a legszerencsésebb választás, ma már a 15" az alap. A többi viszont teljesen jó, így viszonylag alacsony további ráfordítással egy tökéletes multimédiás gép boldog tulajdonosa leszel.



MOST FIZESS ELŐ! MINDEN ÚJ ELŐFIZETŐNK AJÁNDÉK SZOFTVERT KAP!

Ha most rendeled meg magazinunkat, és a kiküldött csekken **augusztus 23**-ig befizeted az előfizetési díjat, már a szeptemberi számot házhoz visszük neked, ingyenes ajándékként pedig tiéd lehet egy teljes verziós szoftver. Nem kell mást tenned, mint kiválasztanod a neked tetsző ajándékot és megrendelned a magazint.



HOGYAN FIZETHETSZ ELŐ?

Telefonon:

A *PC Format* nem emeltdíjas Telewestel számán a **06-30-30-30-723**-on éjjel-nappal.

Postai úton:

A mellékelt megrendelőszelvény visszaküldésével címünkre: United Média Lapkiadó Kft. 1535 Budapest, Pf.: 954

Interneten:

A **www.pcformat.hu** oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található megrendelőszelvényt.

Név ______________________

Irányítószám __________ **Város** __________

Utca/hsz. ______________________

Telefonszám __________ **E-mail** __________

Egyéves előfizetés

☐ **CD-vel** 17 990 Ft-ért ☐ **DVD-vel** 21 990 Ft-ért

PCFormat

IGEN! Megrendelem a PC Format magazint .... példányban 1 évre és kérem a(z) .... sorszámú ajándék szoftvert.

ELŐFIZETŐI ÁRAK

DVD-vel

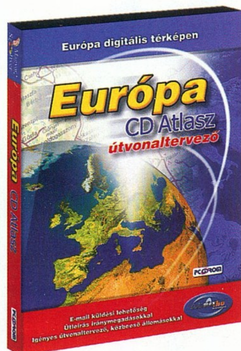
1 éves előfizetés esetén
29 880 Ft helyett 21 990 Ft
26% megtakarítással!

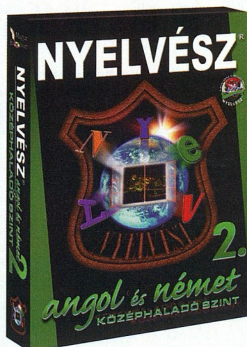
2 CD-vel

1 éves előfizetés esetén
23 880 Ft helyett 17 990 Ft
25% megtakarítással!

FIZESS ELŐ MOST!

LÉGY A VENDÉGÜNK EGY PROGRAMRA!







01 Európa CD Atlasz

Könnyen kezelhető, részletes adatbázissal rendelkezik, használata nem igényel különleges számítógépes ismereteket. Nyaralás vagy üzleti út autós útvonalának megtervezésére és útnyilvántartás készítéséhez egyaránt felhasználható.

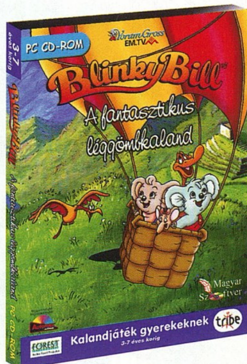
02 Nyelvész 2.

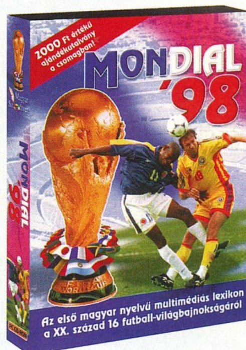
A Nyelvész középhaladó angol és német CD-ROM segítségével könnyedén elsajátíthatjuk az angol és német nyelvet! A Nyelvész könnyedén tanítja mindkettőt, nincs szükségünk drága nyelvtanárra és előzetes nyelvi alapismeretekre sem!

03 Híres magyarok a nagyvilágban

Multimédiás lexikon, világhírűvé vált magyarokról. Közel 230 életrajzzal, több ezer oldal szöveggel, több száz képpel. Átfogó életrajzokkal, játékos tesztekkel és többféle keresési lehetőséggel.







04 SzuperAgy

Magasszintű, logikai készségeket és gondolkodást fejlesztő játékos oktató program, amely a tanulást szórakoztatóvá teszi mind egyéni, mind csoportos használat esetén.

05 Blinky Bill
A fantasztikus léggömbkaland

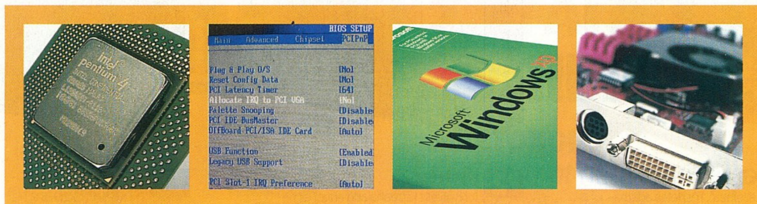
Kalandjáték gyerekeknek 3-7 éves korig. Kísérd el Blinky Bill-t és barátait egy világkörüli útra, miközben országról országra járva játékosan tanulhatsz.

06 Mondial '98

Gólok és mérkőzések, képek és adatok, sztárok és egyszóval minden, amit a tizenhat eddigi világbajnokságról csak tudni érdemes, kiemelve persze az 1998-as nagy torna eseményeit.

Egyéb előfizetési lehetőségekért hívd ügyfélszolgálatunkat a (1) 432-0299-es telefonszámon, vagy látogass el honlapunkra, a www.pcformat.hu címen.

MAXIMÁLIS TELJESÍTMÉNY



TURBÓZD FEL A GÉPEDET!

Piszkáld meg a Registry-t
BIOS tippek és trükkök
Overclocking

A LEMEZEN

TELJES VERZIÓK, ALKALMAZÁSOK, JÁTÉKOK...

Két CD vagy egy telepakolt DVD – Te melyiket választod?



EXKUZÍV
SIM CITY 4
A városépítő klasszikus legújabb része. Kihagyhatatlan!



DEMO JÁTÉK
GORE
Itt van a minden idők legdurvább FPS-e címre pályázó játék



EXKLUZÍV
GRAND THEFT AUTO 3
A lövöldözős-robbantós-autólopós játék legújabb része!

MEGJELENIK: SZEPTEMBER 1-JÉN

A változtatás jogát fenntartjuk

VitaMAX'



VitaMAX csomagban!
Alcatel 311

17.900Ft

bruttó

melyből bruttó **2500Ft** lebeszélhető



VitaMAX csomagban!
Motorola T192

17.900Ft

bruttó

melyből bruttó **2500Ft** lebeszélhető

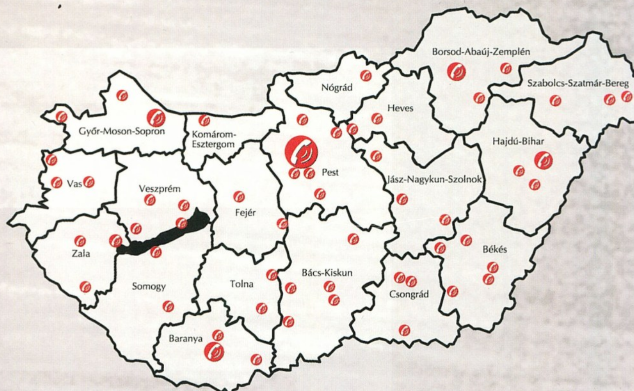
AbaNet

AbaNet üzlethálózat

vodafone hivatalos partner

országszerte

Az AbaNet üzletekben!



Budapest III.: Bécsi út 38-44. (Új Udvar) tel.: 437 8219
Budapest IV.: Árpád u. 126. tel.: 369 2219
Budapest VI.: Váci út 1-3. (WestEnd CityCenter -1 szint) tel.: 238 7281
Budapest VII.: Dohány u. 5./a tel.: 351 9376
Budapest IX.: Mester u. 13. tel.: 455 0566
Budapest IX.: Kálvin tér 7. Városkapu üzletház fsz. tel.: 216 4269
Budapest XIV.: Örs Vezér tere 1. (Sugár) tel.: 273-0023
Budapest XV.: Szentmihályi út 131. (Pólus Center) tel.: 06 70 310 4426
Budapest XVI.: Vidámvásár u. 43. tel.: 401 0863
Budapest XIX.: Üllői út 285. tel.: 347 0580, 347 0579
Budapest XXI.: Csikó sétány 2./b tel.: 425 2086
Ajka: Szabadság tér 20. tel.: 06 88 217 777
Aszód: Kossuth Lajos u. 24. tel.: 06 28 400 914
Baja: Csermák tér 2. tel.: 06 79 424 297
Balatonboglár: Dózsa u. 13. tel.: 06 85 554 143
Balatonfüred: Zsigmond u. 1. tel.: 06 87 482 375
Békéscsaba: Gyóni Géza u. 21. tel.: 06 66 450 670
Békés: Múzeum tér 5. tel.: 06 66 415 864
Berettyóújfalu: Dózsa Gy. u. 8-10. tel.: 06 54 400 267
Csongrád: Dózsa Gy. tér 10-14 tel.: 06 63 570 420
Dabas: Szent István u. 85. tel.: 06 29 362 328
Debrecen: Csapó u. 1-3. tel.: 06 52 425 394
Debrecen: Füredi u. 27. (Malompark) fsz. tel.: 06 52 505 644
Debrecen: Petőfi tér 10. tel.: 06 52 311 599
Debrecen: Piac u. 28./b tel.: 06 52 531 788
Dunaújváros: Korányi S. u. 1. tel.: 06 25 281 732
Fehérgyarmat: Kossuth tér 1-3. tel.: 06 44 362 394
Gyál: Kőrösi út 84. tel.: 06 29 345 208
Gyomaendrőd: Fő út 188. tel.: 06 66 386 503
Gyöngyös: Koháry u. 7. tel.: 06 37 300 607
Gyöngyös: Köztársaság tér 11. tel.: 06 37 301 559
Győr: Baross G. u. 24. fsz. tel.: 06 96 517 385
Győr: Csillag köz 2. tel.: 06 96 517 385
Hajdúszoboszló: Bethlen u. 10. tel.: 06 52 270 249
Hatvan: Horváth Mihály u. 4. tel.: 06 37 540 240
Jászberény: Dózsa Gy. út 21. tel.: 06 57 407 700
Kalocsa: Árpád fejedelem u. 2. tel.: 06 78 464 200
Kaposvár: Fő u. 20. (Iródeák üzlet) tel.: 06 82 416 825
Kecskemét: Vörösmarty u. 1. tel.: 06 76 481 326
Keszthely: Fejér György u. 2. tel.: 06 83 319 233
Kiskunfélegyháza: Deák F. u. 2. tel.: 06 76 560 117
Kiskunhalas: Garbai u. 4. tel.: 06 77 429 451
Komárom: Kalmár köz 24./c tel.: 06 34 344 374
Komló: Kossuth L. u. 97/1. tel.: 06 72 281 062
Kőszeg: Városház u. 5. tel.: 06 94 339 900
Mátészalka: Szalkai L. út 15-17. tel.: 06 44 312 313
Mezőtúr: Magyar u. 2. tel.: 06 70 318 0406
Miskolc: Szentpáli u. 9. tel.: 06 46 505 676
Mohács: Dózsa Gy. u. 34. tel.: 06 69 300 503
Mosonmagyaróvár: Győrikapu u. 1. tel.: 96 205 210
Nagykanizsa: Zrínyi M. u. 21. tel.: 06 93 333 855
Nyíregyháza: Vay Ádám krt. 4-6. (Universum) tel.: 06 42 4
Orosháza: Széchenyi tér 8. I. em. tel.: 06 68 415 500
Paks: Dózsa Gy. u. 6. tel.: 06 75 510 555
Pécs: Ferencesek u. 8. tel.: 06 72 511 018
Pécs: Király u. 51. tel.: 06 72 234 091
Salgótarján: Fő tér 1. tel.: 06 32 421 096
Sárvár: Batthyány u. 43-45. tel.: 06 95 322 867
Sopron: Lackner K. u. 31. tel.: 06 99 322 999
Szarvas: Árpád köz 2. tel.: 06 66 215 759
Szeged: Feketesas u. 13. tel.: 06 62 471 600
Szekszárd: Tinódi u. 8. tel.: 06 74 312 355
Székesfehérvár: Várkörút 52. tel.: 06 22 505 460
Szentes: József Attila u. 6./b tel.: 06 63 311 730
Szerencs: Nyár u. 2. tel.: 06 47 560 152
Szigetszentmiklós: Bajcsy-Zsilinszky u. 57. tel.: 06 24 442
Szolnok: Ságvári krt. 2. (Centrum Áruház) tel.: 06 56 513 3
Szombathely: Hollán Ernő u. 13. tel.: 06 94 339 900
Tapolca: Deák Ferenc u. 7. (Régi Postaudvar) tel.: 06 87 41
Tiszaújváros: Szent István út 1./a tel.: 06 49 540 155
Vác: Zrínyi u. 5. tel.: 06 27 304 455
Veszprém: Kossuth u. 6. tel.: 06 88 401 141
Zalaegerszeg: Kossuth Lajos u. 3. tel.: 06 92 312 251